

The logo for 'Kimagure Orange Road RPG'. At the top, a green rectangular tag with the word 'KIMAGURE' in yellow capital letters is tilted. Below it, a vibrant rainbow arches over the title 'ORANGE ROAD', which is written in large, stylized orange letters with a thick white outline and a blue drop shadow. To the right of the title, the letters 'RPG' are written in a bold, black, hand-drawn font.



Basado en Kimagure Orange Road
(C) Izumi Matsumoto y Jump Comics



Kimagure Orange Road

El Juego de Rol

Version 3.1

Diseñado por Totoro Hunter Leto II
Traducido y Adaptado por Pablo Fernández

Basado en Kimagure Orange Road
(C) Izumi Matsumoto y Jump Comics

Índice

Introducción	2
Creación de Personajes	3
Habilidades Adicionales	8
Interpretación	15
Sistema de Combate	16
Otras Reglas	19
Personajes de la Serie	23
Guía de Episodios	26
Hoja de Personaje	33



Introducción



*"Un encuentro se convirtió en dos amores,
conmovió tres corazones y los envolvió en un agradable color.
Soy Kyosuke Kasuga, de 15 años de edad - ¡Estoy viviendo mi juventud!"*

Kimagure Orange Road es un popular comic y serie animada de TV Japonesa escrita por Izumi Matsumoto. La historia se enfoca en el clan Kasuga, una antigua linea familiar con raros poderes psíquicos (a los que se refiere como poderes "Cho-no Ryoku" traducidos simplemente como "poderes sobrenaturales"), que vive en Japón, y en un triángulo amoroso entre los protagonistas, Kyosuke Kasuga, una muchacha inteligente pero irritante llamada Hikaru Hiyama y la enigmática y bella Madoka Ayukawa. Me gustó el universo, me gustó el modo en que se planteaban los poderes, y decidí hacer un sistema de rol para jugar con mis amigos. ¡Y ahora también puedes tú!

Éste es un juego rol. Es necesario que una persona asuma el papel de Director de Juego (DJ) y que se dispongan de algunos dados de 10 caras. También, necesitarás papel, lápices, comida basura, fotocopias de las hojas de personaje, y, claro, gente que quiera jugar -- al menos 2 jugadores, pero no más de 56. Los jugadores generalmente asumen los papeles de "nuevos" familiares, primos lejanos de la familia de Kyosuke, etc., que nunca han aparecido en la serie. Los jugadores tendrán poderes aleatorios y varias características que les ayuden a definir la habilidades y metas de sus personajes.

NOTA: A lo largo de este archivo he intentado incluir ejemplos extraídos de los episodios o los mangas que ilustren lo que estoy mencionando en cada momento. Las referencias de los episodios dirán algo como [ej. episodio 22], y las referencias del manga indicarán el volumen y el número de página, como en [ej. vol. 5, pg. 100].

Creación de Personajes

Si queréis interpretar personajes existentes de Orange Road, disponéis de los perfiles y otra información de Trasfondo, al final de este archivo. Puesto que los listados de las características no están totalmente completos (no se han incluido todos los perfiles posibles) tendrás que completar algunos de los números basándote en los personajes. Si jugáis regularmente con personajes "nuevos", entonces sigue estas sencillas instrucciones.

Pasos en la Creación del Personaje

1. Elige o tira sexo.
2. Escoge nombre y cual es tu relación familiar. De acuerdo con el DJ.
3. Escoge tu edad.
4. Tira 1d10 para tus tres habilidades LUCHA, ASTUCIA y DAI-SUKI.
5. Tira para los rasgos de personalidad y trasfondos.
6. Tira tus seis "habilidades extra."
7. Tira los puntos del golpe (PGs).
8. Tira los puntos de poder (PPs)
9. Elabora una descripción física de tu personaje basándote en sus características.
10. Finalmente, tira tus poderes primarios y secundarios.



LA REGLA "DE NINGUNA MANERA": Cuando tiras 1d10 durante la creación del personaje, puedes repetir las tiradas de 1 ó 2, aplicando la regla "de Ninguna Manera", evitando de ese modo la posibilidad de que el personaje sea excesivamente patético.

SEXO: Tira 1d10 para el sexo de tu personaje o, si lo prefieres, elige femenino (no puedes llevar un personaje masculino a menos que lo obtengas en la tirada).

1-5	Masculino
6-10	Femenino.

NOMBRE / HISTORIAL: Primero, elige un nombre para tu personaje. El cual debería ser generalmente japonés. Describe entonces su relación con la familia Kasuga - un primo que vive en un pueblo cercano, un pariente lejano de otra rama de la misma familia, etc. Los detalles del árbol familiar de los Kasuga es bastante vago en el manga, pero está claro que hay muchas más personas con habilidades esper de las que vemos en la serie, y que la línea no tiene que permanecer pura para que aparezcan los poderes en la nueva descendencia. Se imaginativo.

Resume tu relación en unas palabras - ¿Quién eres? Ten en cuenta que Kasuga no es el nombre de la familia - Kasuga es el nombre de Takashi, y no conocemos el apellido de soltera de Akemi (el auténtico nombre del clan de espers). Por consiguiente, asume que hay bastantes ramas de la familia para acomodar cualquier relación que quieras y asignar así cualquier nombre elegido.

EDAD: Escribe la edad que desees. Este rasgo no se tira al azar. El rango de edad recomendado oscila entre 15-17 (puesto que este es un juego al estilo de Teenagers From Outer Space).

HABILIDADES: Tus tres habilidades son LUCHA (tu habilidad para pelear en un combate, cuando sea necesario), ASTUCIA (inteligencia), y DAI-SUKI (que hace referencia al carisma y la reacción de los demás ante ti). Tira 1d10 por cada habilidad y apúntalas a lápiz, aplicando la regla "De Ninguna Manera" para los valores de 1 ó 2 (pero sólo en las tiradas de 1d10 durante la creación del personaje).

Ahora puedes ajustar tus tres habilidades con diez puntos adicionales que puedes poner donde desees. Una puntuación ajustada puede exceder un valor de 10 pero ninguna habilidad pueden ser superior a 15. Los personajes con 15 son dios en dicha categoría. Recuerda eso.

RASGOS / TRASFONDO:

Tira 1d100 tres veces en la siguiente tabla para recibir rasgos de personalidad, habilidades especiales, trasfondo, etc. Repite la tirada solo si a) no puedes recibir dicho rasgo a causa de tu sexo (se indica con M/F en paréntesis al lado de cada entrada) o b) el DJ dice que tienes que hacerlo, basándose en la trama que ha planeado. El DJ también puede asignar rasgos a discreción a los personajes.

TABLA DE TRASFONDO Y RASGOS ESPECIALES			
01-07	M/F	PERVERTIDO	+1 LU
08-10	M/F	CORTO DE VISTA	9 Conducir +2 DS +2 KAKKO
11-14	F	MARIMACHO	
15-20	M/F	MOTERO	
21-24	M/F	DERECHISTA RADICAL TIPO RAMBO	
25-28	M/F	IZQUIERDISTA RADICAL TIPO COMUNISTA	+2 DS
29-32	M/F	NACIONALISTA ANTIAMERICANO	-1 DS
33-37	M/F	SUPER-EGO / GAFAS DE SOL	
38-40	M/F	OBESO	
41-44	M/F	SINDROME FREAK DEL ANIME	+1 LU -1 DS
45-48	M/F	JOVEN REBELDE	
49-53	M/F	PASADO SOMBRÍO	
54-60	M/F	GEMELO	
61-62	M/F	PRECOZ	
63-64	M/F	RECIENTE MUDADO	
65-66	F	BURIKKO	
67-68	M/F	GENIO INFORMÁTICO	+2 AS (-1 DS si es Chico)
69-70	M/F	KARATE KID	+2 LU
71-74	M/F	NINJA ADOLESCENTE	+2 LU +1 AS
75-79	M/F	SUPER RICO	
80-83	M/F	SUPER BUENO	+2 DS
84-87	M/F	MALDICION DE JUSENKO	
88-92	M/F	SINDROME ICZER / CABELLO NO-JAPONÉS	
93-96		SINDROME C-KO / CLON DE OTRO ANIME	
97-98		Tira dos veces más en esta Tabla	
99-00		Tira tres veces más en esta Tabla	

Todos los personajes deben tirar tres veces en la tabla, repitiendo la tirada si ya poseen dicho rasgo o no pueden poseerlo por su sexo.

En este juego, los personajes tienen varias "metas" que intentarán lograr y dependerán de qué tipo de aventura estén jugando, pero también dependerá de lo que saquen en esta tabla; es decir, un jugador con el rasgo "pervertido" puede estar realizando una búsqueda aparte del resto de metas que esté intentando lograr.

El DJ debe prestar atención a estas metas individuales, y emplearlas en una campaña. Los buenos jugadores usarán estos rasgos para mejorar el juego.

PERVERTIDO (M/F) El Personaje es un "sukebeh," un perverso, (ej. Komatsu y Hatta, los amigos de Kyosuke de la serie). El personaje siempre lleva un condón en su cartera, tiene al menos una muñeca hinchable anatómicamente correcta de una mujer o una oveja en su cuarto, y va por ahí buscando bragas de adolescentes. Robar braguitas y tener sexo con adolescentes son las metas de una persona así, y debe ser interpretado de acuerdo a ello.

NOTA: Todos los personajes masculinos tienen una cierta cantidad de "perverso" en ellos, de modo que este rasgo no es el único modo de incluir temática sexual en el juego. Si una chica consigue este rasgo, tiene el deseo de tener sexo con cierto personaje (pudiendo o no ser virgen) debido a algún evento próximo (operación, etc.-- ej. episodio 21).

CORTO DE VISTA (M/F) Como Akane o Manami de Orange Road, el personaje es tan corto de vista que, sin ayuda (gafas o lentillas) sería incapaz de reconocer a gente familiar incluso a corta distancia. Tira 1d10: de 1-5, el personaje tiene gafas; 6-10, el personaje lleva lentillas.

MARIMACHO (F) [ej. Akane] El personaje rehuye a los hombres, es poco femenina y fuerte de carácter así como físicamente. (El personaje podría ser bi o homosexual lo cual proporcionaría una trama interesante, como sucede con Akane en Orange Road) Añade +1 a lucha.

MOTERO (M/F) El Personaje tiene una motocicleta y usa ropa de cuero, tiene estilo. Tiene un +2 en las tiradas de Dai-suki, y de Kakko (en las "habilidades extras"). Los personajes con este rasgo tienen automáticamente CONDUCIR a 9.

DERECHISTA RADICAL TIPO RAMBO (M/F) El personaje adora las armas y los cuchillos y llevará uno u otro siempre encima. Por supuesto ha visto Rambo 600 veces. A propósitos de combate, las armas de fuego no dañarán a los oponentes y no podrán usarse para ese propósito (se encasquillarán convenientemente en el peor momento posible). En términos de Japón, la actitud conservadora del personaje es expresada por su deseo de ver el rearme de Japón.

IZQUIERDISTA RADICAL TIPO COMUNISTA (M/F) El personaje es un "impuesto y gasto liberal" al estilo de Carter, Dukakis y LBJ. El personaje aborrece las armas, piensa que Japón (un país muy conservador para los estándares americanos) debería nacionalizar la industria e instituir sólidos programas de bienestar. ¡Y el aborto! Estos personajes suelen estar a favor del aborto. El personaje suele llevar camisetas tintadas a todas partes.

NACIONALISTA ANTIAMERICANO (M/F) El Personaje es muy nacionalista y detesta cualquier influencia americana, incluso los japoneses demasiado influenciados por la cultura americana, son llamados "Chicos/as Katakana". El personaje piensa que Japón puede decir "no" a América y debe hacerlo a cada oportunidad. El inglés del personaje no puede superar 5 en la tirada de habilidades.

SUPER-EGO (M/F) El personaje fuma cigarros, se tiene en alta autoestima, y dice cosas como "Omae wa mo shinde-ru" ("ya estás muerto") a la gente. El personaje normalmente tiene un apodo corto como "B-D" o "Entrenador" y usa gafas de sol. Añade +2 al dai-suki.

OBESO (M/F) En casi cada anime donde hay un nutrido grupo de personajes, una persona siempre es caracterizada como más alto y con más sobrepeso que el resto. Tú eres este personaje (ej. Ben Dixon de Robotech, Kotaro-san de Touch, Mamá de Laputa, o la Ninja Pillsbury de Crying Freeman Pt. 2). Añade +2 a tus PG, y resta 1 de tu DAI-SUKI.

SINDROME FREAK DEL ANIME (M/F) En todos los animes, hay un personaje que parece totalmente diferente al resto (ej. Dr. Slump, Dr. Sane, Godzilla el gato de Dirty Pair, etc.). Este personaje encaja en este rol. Por alguna razón, nadie más parece notar cuán estúpida es la cara del personaje, de modo que no hay ajustes al DAI-SUKI.



JOVEN REBELDE (M/F) (ej. Madoka en el primer episodio, fumando detrás de la escuela con Hikaru, o Johnny Winters de la traducción inglesa de Megazone 23 Pt. 2.) El personaje fuma, insulta a los maestros, se salta las clases, y generalmente necesita un cambio de actitud. No se lleva bien con otros estudiantes. Sus metas son una vida fácil y libertad de sus padres, escuela, etc. +1 en lucha, -1 en dai-suki.

PASADO SOMBRÍO (M/F) el Personaje tiene un oscuro pasado secreto que puede incluir a) un antiguo amor, b) salir con cierto tipo de gente "warui" (mala) o c) rumores de algún tipo.

GEMELO(M/F) el personaje tiene un gemelo, idéntico o no. El gemelo puede ser cualquiera de los otros personajes o un PNJ controlados por el DJ (pero se recomienda que lo interprete otro jugador).



PRECOCIDAD (M/F) (ej. Kazuya o Akane.) Al Personaje le gusta meterse en problemas y frecuentemente los provoca con sus poderes. Por ejemplo, contando secretos, usando sus poderes para levantar las faldas de las chicas, gastando bromas, etc. Este personaje tiende a usar sus poderes en los peores momentos y a menudo parece tener el mayor riesgo de revelar el secreto familiar.

MUDADO RECIENTEMENTE (M/F) el personaje se ha mudado recientemente al barrio y no conocerá más que a 1-2 de los otros personajes a su alrededor. La razón por la que se tuvo que mudar el personaje tendrá algo que ver con sus poderes (es decir, alguien los descubrió así que tuvieron que mudarse, etc.).

BURIKKO (F) En Japón, burikko (buRI-ko) es un grupo de adolescentes japonesas, de dos caras que muestran falso interés en las cosas, que dicen "¡kawaii!!!!!" (¡que mono!) cuando ven un cachorro, etc. La palabra viene de "buru" que es "ser falso" y "ko" la última sílaba histórica en los nombres de muchachas. Hikaru es Burikko, hasta cierto punto, así como Kurumi y a veces Manami. Suelen causar dolor de cabeza al resto de la gente.



GENIO INFORMÁTICO (M/F) El personaje es inteligente, y puede manejar casi cualquier computadora. Es hábil en hacking, carding y phreaking. +2 en astucia. También, -1 en dai-suki si es varón.

SINDROME DE CHITOSE (F) El personaje es como la bella Chitose-san del manga Sesame Street. Esta chica se casó hacía poco con un buen hombre, que justo después de la boda tuvo que marcharse por negocios y murió al estrellarse el avión. Por tanto el personaje es una viuda sin haber perdido un matrimonio realmente. El personaje obtiene +2 al Dai-Suki. La edad del personaje debe ser 19.

KARATE KID (M/F) El personaje es muy hábil en kendo, karate y otras formas de artes marciales al nivel de cinturón negro. Un personaje con este rasgo puede hacer un ataque 'abanico' especial además de otras formas de ataques. Si lo hace bien, no hay defensa posible. +2 en lucha.

NINJA ADOLESCENTE (M/F) El personaje es secretamente un ninja y trabaja para una antigua familia japonesa o algo. Sus metas a largo plazo deben ser fijadas por el DJ -- algo interesante, por favor, como asesinar a alguien, recuperar algo valioso. Puedes querer mantener esto en secreto ante los otros jugadores, para aumentar la diversión. Los Ninjas adolescentes pueden hacer un "ataque ninja" con el que golpean dos veces al mismo blanco. +2 en lucha, +1 en astucia.

SUPER-RICO(M/F) el personaje tiene riqueza ilimitada - quizá los hijos de Takeshita o algo. El personaje es despreciable y egoísta (ej. Lendo Rivalsan de Ninja High School o Mendo Shuutaro de Lamu). Los personajes con este rasgo pueden, cuando quieren intimidar a un personaje, hacer un "Ataque Katana", en el que materializan una espada del aire y atacan a su enemigo, gritando insultos en japonés. La persona atacada siempre cogerá la espada con sus palmas y nunca sufrirá daño, aunque parecerá asustado mientras hace esto. El jugador nunca puede usar la espada del samurai en combate normal (pero podría usarla para dar algo de sabor en situaciones de no-combate).



son

su

SUPER-BUENO (M/F) El personaje es una persona muy buena, con claras motivaciones, apropiadas para todo y capacidad de culpa cuando es necesario (cf. Kyosuke de Orange Road, Kasumi de Ranma 1/2 o Minami de Touch). Si es una mujer, el carácter lleva kimonos clásicos y geta (geh-tason esos zapatos de madera que llevan). +2 a DAI-SUKI.

MALDICIONDE JUSENKO (M/F) Mientras viajaba por China, este personaje entró en uno de los misteriosos estanques "Cho-chuan-shan", donde alguna persona o animal específico murió ahogado hace unos mil años, como se ve en Ranma 1/2. Ahora, siempre que este jugador se moje con agua fría pasará algo interesante (cambio de sexo, se convierte en algún animal como un cerdo o un gato, etc.). el agua Caliente devolverá al personaje a su estado "basico". La lluvia, el agua del baño, y el agua que tiran por las ventanas son formas de que el personaje cambie.



SINDROME ICZER / CABELLO NO-JAPONÉS

El DJ debe seleccionar uno de los dos y asignarlo al personaje. Los personajes con síndrome Icier parecerán elfos, con orejas de vulcaniano y rostros delgados. Los personajes con pelo no-japonés lo tendrán anaranjado, púrpura o de cualquier otro color singular.

SINDROME C-KO / CLON DE OTRO ANIME (todo el M/F excepto C-KO que sólo es para chicas)

El DJ debe seleccionar uno de los dos y asignarlo al personaje. Las chicas con el síndrome de C-ko actuarán como C-ko de "Proyecto A-ko" (boca grande, ríos de lágrimas saliendo de sus ojos, parece 2-3 años más joven que el resto de los personajes del grupo, inmadurez). El síndrome de Clon de otro anime significa que hay, en algún anime, un carácter diseñado por el mismo tipo puesto que has copiado el estilo de su personaje exactamente.

Habilidades Adicionales

Tus seis "habilidades" son INGLÉS, DEPORTES, CONDUCIR, KAKKO, VIRGINIDAD, NADAR y ARTE. Las habilidades van de 1-10 o tienen valores de "si/no/algo así" los valores. Si cualquier habilidad supera el 10, déjala en 10; si está por debajo de 1, hazla 1. La Mayoría son autoexplicativas. KAKKO (significa 'estilo') es una extensión de DAI-SUKI, tu estilo general o glamour, depende de la primera impresión que causas. La VIRGINIDAD es si te has acostado con alguien del sexo opuesto (o del mismo sexo, en algunas circunstancias).

INGLÉS: Tira (1d10/2)+(ASTUCIA/2). Si el valor es de 5 o menos escriben "no"; 6-7, "mas o menos"; y 8 o más, escribe "sí".

DEPORTES: Tira 1d10-2. Si LUCHA es superior a 11, suma uno. Si DAI-SUKI es superior a 11, suma uno más.

CONDUCIR: Tira 1d10-1. Si tu edad es 18 o superior, suma uno. Si es 20 o más, suma 2. Si el valor es 1-5, escribe "no"; si 6-7, "mas o menos"; por encima de 7, escribe "sí".

KAKKO: Tira (1d10/2)+(DAI-SUKI/2). Kyosuke tiene un Kakko de 3 más o menos. Madoka tiene 14 cuando quiere.

VIRGINIDAD: Tira 1d10. Suma +1 por cada año por encima de 17 que tenga tu personaje. Si tu personaje tiene uno o más de los siguientes, añade +1 por cada uno: MOTERO, PASADO SOMBRIO, SUPER EGO, o si el personaje es una chica, PERVERTIDO. Resta 1 por cada uno de los siguientes: OBESO, RADICAL DE IZQUIERDAS, RADICAL DE DERECHAS, BURIKKO o GENIO INFORMÁTICO. Resta 3 si el personaje tiene el rasgo SUPER BUENO. Si el Kakko, es 7 o más y el personaje es una chica, añade +1; si es un chico, añade +2. Si el número resultante es 1-4 escribe "sí" (sí, es virgen); si es de 5-7 escribe "más o menos" (ha tenido algunas experiencias pero "oficialmente" todavía es virgen); a partir de 7, escribe "no". Solo los hombres no vírgenes (y todas las mujeres) son totalmente inmunes a la 'nariz sangrante'. (Ten en cuenta que esta es una característica que obviamente puedes alterar durante el juego.)

NADAR: Tira (DEPORTES+1d10/2)/3 redondeando hacia abajo.

1-2 No sabes nadar.

3 Nadas con dificultad.

4-5 Sabes nadar y podrías realizar técnicas de salvamento.

ARTE: Tira 1d10-2. Si DAI-SUKI es superior a 11, suma uno. Hay que especificar la disciplina en la que está especializado el personaje. En Shin KOR se ve que Kyosuke hace fotografía, Hikaru danza, Hatta y Komatsu dibujan manga y Madoka compone música.

PUNTOS DE GOLPE: Aunque este juego no está enfocado al combate al contrario que Mekton Z o Battletech, pienso que es necesario incluir los puntos del golpe en el juego. Cuando tu personaje, por cualquier razón, alcanza los 0 PG, no ha muerto pero ha sido completamente "apalizado" - la muerte sólo sucederá en casos extremos a discreción del DJ.

Tira 1d10+4 para tus puntos de golpe. Si tu LUCHA es superior a 8 añade +1. Si supera 12 añade +2. Si es 15 añade+3.

PUNTOS DE PODER: Los Puntos de Poder (PPs) son puntos de energía para tus poderes "Cho-no-ryok". Cada vez que uses uno de tus poderes para hacer alguna acción específica, resta el coste 'por uso' de esa reserva.

Tira 1d10/2+6 para tus PPs. El rango es por tanto 7-11.

ASPECTO: Al final de la ficha del personaje, puedes describir el color y aspecto de su cabello, color de los ojos y estructura física. (En otras palabras, la apariencia del personaje que estás interpretando, ¿como quieres que nos imaginemos al personaje?) Estos indicadores deben reflejar tus otros perfiles - en otras palabras, si has sacado "color de pelo no japonés" no puedes poner "negro" en esa categoría; si solo tienes 5 puntos de golpe, no puedes definirte como "robusto".

PODERES PSIQUICOS:

Puesto que casi nadie querría ser un humano "normal" (sin poderes), todos los jugadores que interpreten un personaje debería estar relacionado de algún modo al clan Kasuga para así tener poderes. Todos los jugadores tienen un poder "primario" y tres o más poderes "secundarios". NOTA: No pueden conseguirse nuevos poderes más adelante mediante "puntos de experiencia", y debes conformarte con los que tienes. Si su personaje ha salido realmente mal debido a las tiradas crea uno nuevo.

El número que está entre paréntesis es el coste en PPs "por uso" de ese poder. Realizar una "acción" requiere el gasto de esta cantidad de PPs (como recoger a alguien y suspenderlo en el aire durante unos segundos, teleportarse una vez, etc.). Si la acción específica lleva un tiempo especialmente largo (es decir, dura más de una "acción"), deben deducirse más PPs a discreción del DJ. Ten en cuenta que, a un jugador que utilice telekinesis, por ejemplo, como poder primario, le supondrá un coste menor que alguien que tenga un poder primario diferente. Mantener activos los poderes (como telekinesis) requiere concentración, de modo que otras acciones (como correr o luchar) resultan sumamente difíciles (25% de posibilidades de que el poder se desvanezca por el esfuerzo) y utilizar un segundo poder mientras otro está activo resulta imposible.

Los personajes que tienen 1/3 tan solo de sus PP normales estarán muy cansados, y se dormirán el 25% de las veces. Un personaje no puede bajar de 0 PPs bajo ninguna circunstancia.

Todos los jugadores deben tirar una vez en la tabla de poderes primarios y tres veces en la tabla de poderes secundarios, ignorando los resultados repetidos del mismo poder de la tabla primaria a la secundaria y de los normales a los menores.

Tabla de Poderes Esper

Poderes Primarios	Poderes Secundarios
01-35 (1) TELEKINESIS 36-59 (2) TELETRANSPORTE 60-91 (2) TELEPATÍA 92-99 Elige uno de los de arriba	01-17 (3) TELEKINESIS 18-25 (2) TELETRANSPORTE 26-28 (4) TELEPATÍA 29-32 (3) SUPER VELOCIDAD 32-37 (1) SUPER SENTIDOS 38-43 (2) VISIÓN DE RAYOS-X 44-49 (0) SUEÑOS PROFÉTICOS ("YOCHIMU") 50-53 (0) CAMBIO DE CUERPO 54-56 (0) CAMBIO DE CUERPO MENOR * 57-61 (3) CAMBIO DE IDENTIDAD 62-67 (2) PROYECCIÓN FANTASMAL 68-74 (5) VIAJE TEMPORAL 75-77 (3) HIPNOTIZAR/EMPUJAR 78-79 (2) HIPNOSIS MENOR * 80-84 (1) COMUNICARSE CON LA NATURALEZA 85-88 (2) INVISIBILIDAD 89-92 (1) SEXTO-SENTIDO 93 (NA) CONVERSIÓN DE ENERGÍA CINÉTICA 94-97 Tira dos veces más en esta tabla. 98-00 Tira tres veces más en esta tabla. * Este poder es débil, tira una vez más.

TELEKINESIS: También conocida como, cómo mantener a tu gato en casa. Éste es un poder común, poseído por la mayoría de los espers de Orange Road. Telekinesis proporciona a los usuarios las siguientes habilidades:

- 1) Un "apéndice mental" de largo alcance que puede levantar o manipular de otro modo hasta 250 lbs. (pero sólo cosas a la vista o familiares – podría traerse una cama de 100 lb. desde casa a unas 10 millas de distancia, pero no se podría abrir una cerradura porque el mecanismo no está a la vista);
- 2) La habilidad de aumentar la velocidad en una bicicleta [ej. episodio 16], mientras se corre [ep. 1], etc.
- 3) Una lenta auto-levitación a menos de 200 pies del suelo.
- 4) La habilidad de evitar que alguien (tu mismo u otra persona) se caiga.
- 5) Un escudo a unas pulgadas del cuerpo del esper que puede detener puñetazos y desviar balas (pero no los Láseres, como sabe Tetsuo).
- 6) Una especie de "onda de choque" que consume 6 PPs en un golpe pero que los encauza una enorme cantidad de poder a través del esper y hace aproximadamente 20 pg de daño a todas las personas (y objetos) en el camino de la explosión [elcf. alejando en el ep. 19, aquel anaquel de piedra, ep. 47, antes de quesalvara a la Madoka de 6 años de caerse, y los OVAs Suspense Hawaiano y Akane] (este tipo de poder está vinculado a la conversión de energía potencial-cinética como vemos en la película Akira). Las diferencias principales en el uso de

poderes primarios y secundarios de este poder son el coste "por uso" --los espers que usan telekinesis como un poder secundario son menos eficaces que los usuarios primarios.

TELETRANSPORTE: Los personajes que usan Teletransporte como su poder primario pueden teleportarse a sí mismos y a algunos otros (añade un punto al coste "por uso" por cada persona adicional) a cualquier lugar familiar. También pueden teleportar objetos (como quitarle las bragas a las chicas mientras ellos están estando tranquilamente de pie), así como "intercambiar" dos objetos (dos fotografías, por ejemplo) de tamaño similar. Los usuarios secundarios sólo pueden teleportar e intercambiar objetos, pero en casos de auténtica emergencia, pueden gastar 5 PPs para teleportarse a sí mismos a algún lugar familiar [ej. el episodio de T.A.P. Gun y el Robot Kyo-chan, donde Manami y Kurumi se teleportan].

CAMBIO: Relacionado con el teletransporte es la habilidad para cambiar o alterar los colores, formas y el aspecto general de varios objetos (cambiar los colores de las setas de naranja a azul, cambiar los números de un menú o la puerta de una habitación de hotel). funciona igual que el teletransporte normal en cuanto a coste en PP, y ambos, usuarios primarios y secundarios pueden utilizar el poder.

TELEPATÍA: La telepatía es la lectura de mentes y la comunicación telepática. Los personajes con este poder como poder primario (como Kazuya, el joven primo de Kyosuke) puede leer las mentes fácilmente (aunque requiere un esfuerzo físico-- el poder no está activo todo el tiempo) y puede conocer las intenciones de las personas cercanas. También pueden comunicarse mediante una "voz" psíquica en la cabeza de otro [ej. episodio 44 y 46] así como conocer la posición general de alguien a través de sus pensamientos (si están relativamente cerca, en el radio de una milla). los usuarios Secundarios de este poder pueden, con gran esfuerzo, hacerse una idea general de los pensamientos de alguien y puede, con gran dificultad, concentrarse en la mente de alguien y comunicarse con ellos. Sin embargo, estas interpretaciones son bastante vagas. En un episodio, Kyosuke intentó leer a Ayukawa que estaba pensando en su hermana casándose. Él obtuvo una vaga visión de ella con un vestido de boda y se hizo una idea completamente equivocada [ej.ep. 11].

SUPER VELOCIDAD: Éste es un poder de A-ko, una prima lejana del "clan de Kasuga" de una lejana ciudad japonesa. El personaje gasta 1 punto por cada minuto de actividad de la supervelocidad. Se puede lograr correr a 50 mph (con a una persona a tu espalda) y ataques múltiples por turno (hasta tres). El personaje atravesará y destruirá un edificio el 25% de las veces por cada acción realizada a supervelocidad, o por cada un minuto de movimiento a supervelocidad.

SUPER-SENTIDOS: Un personaje puede oír claramente hasta a 100 metros si puede ver a los interlocutores o sabe en qué dirección están (es decir, el carácter está escondido tras una esquina de modo que no puede verlos, pero sabe donde están), y puede ver algo de cerca hasta a 100 metros [ej. manga, volumen 7 pg. 89]. Ten en cuenta que este poder debe usarse conscientemente -- no está activo todo el tiempo.

VISIÓN DE RAYOS-X: ¡Permite a los personajes ver a través de las cosas -- en otra habitación, en una caja fuerte, etc. Desgraciadamente para los personajes masculinos a los que les sangra al nariz con facilidad, cualquiera a los que miren con su visión de Rayos-X parecerá desnudo para ellos y tendrán que hacer una tirada de nariz sangrante! No pueden ver a través del plomo.

SUEÑOS PROFÉTICOS: El personaje a veces tiene sueños proféticos (llamados "yochimu") sobre que le suceden cosas malas a él o a los que él quiere, qué casi siempre se hacen realidad después ese día, pero a menudo no exactamente como esperaba. Una vez, Kyosuke soñó con Ayukawa diciéndole que lo odiaba, pero resultó ser una equivocación – ella estaba diciendo que odiaba otra cosa. En otra ocasión Kyosuke se hizo la idea equivocada de que Hikaru iba a morir debido a uno de estos sueños [ej. vol. 5, pg. 72]. Nota: Utilizar este poder es una buena manera de plantear una trama para una aventura.

CAMBIO DE CUERPO: El famoso poder de Kazuya. Cuando se golpean las cabezas, se cambian los cuerpos. Los personajes conservan sus poderes a pesar de haber cambiado de cuerpo. Así, Kyosuke en el cuerpo de Kazuya no puede usar la telepatía de Kazuya pero puede usar su propio teletransporte.

CAMBIO DE CUERPO MENOR: Ésta es la versión de Kyosuke, sólo puesta aquí para arreglar una clara inconsistencia en la serie. En una ocasión, Kyosuke se dio un cabezazo con una famosa estrella de rock, Mitsuru Hiyakawa, y cambiaron de cuerpo. En otra ocasión, Kazuya golpeó la cabeza de un gato contra el durmiente Kyosuke, haciendo que cambiaran. Los personajes con este rasgo cambiarán de cuerpo el 50% de las veces.

CAMBIO DE IDENTIDAD: Éste es el poder de Akane que sólo aparece en el manga y un episodio de OVA. Ante una persona en un momento (estamos ignorando la parte, en el OVA Akane, donde afecta al mismo tiempo a Hatta y Komatsu, aunque se supondría que con un esfuerzo mayor sería posible), puedes aparecer como quien quieras, con la ropa que desees, siempre que tenga un tamaño parecido al de tu propio cuerpo. El resto te verán como eres realmente. Si un personaje conoce tu poder, debe realizar una "tirada de idea" por debajo de 30+(su puntuación de ASTUCIA x 2) en un d100 o seguirá engañado por el disfraz. Los personajes que no lo sepan serán engañados automáticamente (aun cuando el jugador sepa lo que está pasando el carácter no necesariamente y así debe interpretarse). Ten en cuenta que si el personaje que intenta cambiar su propia forma está asustado, disgustado o enfermo, probablemente cometerá errores con este poder, cambiando a una forma equivocada, etc. (50% de las veces).

PROYECCIÓN FANTASMAL: Con este poder, un personaje puede crear un "objeto" doblando la luz en formas familiares y proyectándola hacia las paredes o en la niebla o llovizna. Kurumi usa este poder (además de otros poderes) para crear un UFO en el episodio 16 y de nuevo en el episodio 18 para proyectar escenas de la playa en la habitación oscura de su padre. No pueden crearse formas humanas que puedan hacer pensar a otros que están mirando a esa persona; son solo imágenes bi-dimensionales. El coste "por uso" es de 2 PPs que proporciona 2 minutos de proyección.

VIAJE TEMPORAL: El abuelo de Kyosuke tiene este poder. Puedes ir a cualquier tiempo que desees, llevándote contigo a tantos como quieras [ver vol. 15-16], o puedes enviar a la gente sin marcharte tú mismo [como en los episodios 47-48, los últimos dos episodios de la serie]. En cualquier otro tiempo aparte del tiempo "base", los poderes no funcionarán, excepto el viaje temporal (sólo el de la persona que os trajo al "nuevo" tiempo). El único poder regular que puede usarse es la "onda de choque" la extensión de telekinesis que provoca una explosión de energía y luz y esto sólo en emergencias extremas. En el pasado, los eventos pueden cambiar el presente, así que mejor no juegues con el pasado. Ten en cuenta que no te mueves cuando usas el poder, te quedas donde estabas, y aparecerás de nuevo en el mismo punto en cualquier nuevo tiempo al que vayas.

HYPNOTIZAR/EMPUJAR: Puedes hipnotizar a una persona por día para que obedezca tus ordenes [como en el manga vol. 17, pg. 148]. El efecto durará hasta que se termine la diversión. El afectado estará en un estado de sugestión, convirtiéndose virtualmente en un robot que harán lo que se le diga respondiendo con un simple "Hai" (qué significa "sí").

HIPNOSIS MENOR: Este poder explica la auto-hipnosis de Kyosuke. El carácter puede autohipnotizarse para ser algo "más", más fuerte o más varonil o incluso más perverso [ver vol. 5,pg. 9 para un buen ejemplo o el episodio 25]. Un personaje con un problema de identidad podría intentar arreglarlo con esto; dejar de fumar o de comer en exceso son otras posibilidades. Esto se consigue simplemente mirándose fijamente en un espejo y repitiendo la palabra que defina lo que quieras convertirte. El proceso puede ser deshecho por el personaje frente a un espejo o a causa de algún efecto desagradable, como se abofeteado o sumergido en agua. Los personajes pueden intentar abusar fácilmente de este poder. Los Djs deben usar cautela este poder.

COMUNICACIÓN CON LA NATURALEZA: Este era el poder de Akemi Kasuga, la madre de Kyosuke, Manami y Kurumi. El usuario puede comunicarse con todas las cosas de la naturaleza. Los animales pueden ser convencidos (nunca ordenados) para que ayuden al usuario (pero nunca las plantas). El personaje tendrá una gran afinidad por todas las cosas de la naturaleza y será miembro de greenpeace.

INVISIBILIDAD: El usuario puede volverse invisible a voluntad. Aunque aun puede ser oído, oído y tocado físicamente, de modo que cada minuto tiene un 10% de posibilidades de ser descubierto accidentalmente, o un 50% de posibilidades de ser descubierta si es buscado por alguien que conoce su invisibilidad. En combate, los personajes que atacan a alguien invisibles reciben un -3 para impactar. El coste "por uso" es de 2 PP por cada 5 minutos de uso constante o fracción.

SEXTO-SENTIDO: Siempre que el peligro en cualquier forma esté cercano, el personaje se dará cuenta de manera bastante vaga, es como el sentido arácnido de Spiderman.

MANIPULACIÓN DE LA VOZ: El usuario de este poder puede usar su voz como un ventrílocuo y alterarla para que suene como desee (incluyendo la voz de otra persona). Este poder está vinculado al Cambio de Identidad.

CONVERSIÓN DE ENERGÍA POTENCIAL-CINÉTICA: Éste es el poder de Akira Kasuga, el (eventual) hijo de Madoka y Kyosuke, y de Tetsuo, y los "niños especiales" de la película Akira. Un personaje con este poder puede utilizar la inmensa reserva de energía potencial del cosmos y encauzarla al mundo real de casi cualquier manera que desee. El personaje puede utilizar una versión increíblemente poderosa de la telekenesis (con la que puede aplastar cosas o manipular y animar montones de cascotes, derruir edificios, puentes,etc.), tiene capacidad plena de vuelo, un escudo que es impenetrable para casi todo, etc. Los personajes con este poder deben tirar 3d10x10 para sus "super puntos de golpe" qué tomarán el lugar de sus PGa propósitos del juego. Hay un 10% de posibilidades por uso de que cualquier poder que utilice energía potencial pierda el control y algo salga mal. Hay un 10% de posibilidades de que si se pierde alguna medida de control la energía del personaje se volverá frenética y destruirá la ciudad a su alrededor en un radio de 10 millas (así hay un 1% de posibilidades de que al usar este poder la ciudad sea historia).

Interpretación

Naturaleza de los poderes "Cho-no-ryok"

En nuestro universo hay una fuente de poder que algunos seres pueden utilizar y manejar para sus propios propósitos. Es la fuerza que impulsa la galaxia, tomando forma en la Tierra y otros mundos en seres especiales, "elegidos". Este poder "Cho-no Ryoku" (se traduce imlemente como "poder sobrenatural") fue llamado magia durante la edad media, y fuerzas ocultas hoy día. (Los usuarios de este poder son llamados "Cho-no-ryoku-sha" lo que podríamos traducir simplemente como Superhombres.) Este poder es la energía de todas las cosas que esperan entrar en la creación, creada por todas las cosas vivientes, la verdadera forma de la "energía potencial" -- es la fuente del poder de Akira y Tetsuo de la película Akira, de los Newtypes, de Mai la chica con poderes, y también de Trelana de Telezart en Starblazers. Es "La Fuerza". En Japón, en la actualidad, hay una familia que durante generaciones ha armonizado especialmente con el "Cho-no-ryoku", ése es el Clan "Kasuga" (realmente su nombre es desconocido, de modo que usamos el nombre de Takashi Kasuga que es el padre de Kyosuke y sólo está relacionado con la familia por el matrimonio).

Metas

Todos los personajes esper tienen una meta común: El secreto de los poderes de su familia no debe ser revelado al mundo. Cuándo otros descubren sus poderes, ocurren cosas desagradables, y las familias tienen que mudarse a otros pueblos (esto le pasó a la familia de Kyosuke varias veces), o peor (son capturados por la CIA para ser usados como armas contra los soviéticos.. o algo así). Esta es una regla que todos los jugadores esper deberían seguir -- no usar sus poderes alrededor de la gente que no conozca su secreto si no pueden ser encubiertos de algún modo (excepto en circunstancias especiales, como en el escenario "la destrucción nuclear de Japón" al final de este manual).

Además, la mayoría de los personajes tienen una o más metas generales que siempre intentarán alcanzar (el amor de Kyosuke por Ayukawa, por ejemplo). Otras metas aparecerán durante el juego, ya sea por un personaje asignado por el DJ (un interés amoroso, conseguir algo de alguien, avergonzar a alguien, etc..), posiblemente dependiendo de qué rasgos de personalidad posea el personaje, o descubierta durante la partida como la meta principal del juego. Debe intentarse lograr las metas, pero no es algo que siempre se consiga inmediatamente.

Deben declararse metas para que los jugadores las entiendan, donde sea aplicable. Si un personaje femenino tiene una chica que se ha enamorado de ella, y su "meta" es librarse de ella sin problemas, no logrará su meta si hiere gravemente los sentimientos de la muchacha. Debe ser consciente de lo que tiene que hacer para cumplir la meta asignada.

Sistema de Combate

TURNOS: El combate está dividido en "asaltos" de tres segundos de tiempo en los que cada personaje (jugador o no jugador) realizarán una "acción", como atacar, usar un poder, o correr hacia algo. (Para hacerlo más sencillo, el movimiento y la posición son simplificados aquí.) Ten en cuenta que si has levitado a alguien con tu poder de Telekinesis, debes gastar tu acción durante cada asalto de combate manteniéndolo donde quieras (en otras palabras, no podrás atacar mientras uses continuamente una habilidad, puesto que estás invirtiendo tu acción de ese asalto en levitar a la otra persona - aunque no tendrás que gastar PPs "por uso" para mantener la misma acción).

INICIATIVA: Debe tirarse la iniciativa al principio de cada asalto para ver qué bando (los chicos buenos o los malos) atacará primero. Cada bando debe tirar 1d10, y la tirada más alta gana. Los empates se volverán a tirar.

SORPRESA: Si un bando ha sorprendido al otro, automáticamente gana la iniciativa para el primer asalto. Ten en cuenta que tienen que estar lo bastante cerca para atacar (a unos tres metros o así) amenos que realicen un ataque de proyectiles o algo así. Sino están dentro del alcance de "pelea", entonces el personaje debe invertir una acción en llegar hasta ellos.

DECLARAR OBJEYIVO Y ATAQUE: Es responsabilidad del jugador declarar a qué enemigo está atacando y qué tipo de ataque realiza (manos desnudas, golpe de los mil puños, etc.), si el DJ no lo sabe ya. Si no se hace esta declaración o no es entendida por el DJ antes de que se realice la tirada de impactar, el DJ asumirá lo más lógico.

NOTA: El DJ puede mantener una lista que indique el tipo de armas que cada personaje usa en combate (dependiendo de lo que tengan y lo que usaran en último lugar), así como los perfiles, poderes, puntos del golpe, etc., de cada personaje.

ATACAR: Un jugador que realice un ataque debe tirar 2d10 (no 1d20) y consultar la tabla de la página siguiente. Determina la puntuación para impactar basándose en el tipo de ataque (manos desnudas, etc.). (Ten en cuenta que la LUCHA que aparece en la columna para impactarse refiere la puntuación en la habilidad LUCHA del personaje que realiza el ataque)

NOTA: Cuando se divide un número, se redondea hacia abajo. Sin embargo, cada golpe que haya impactado con éxito causará al menos un punto de daño (de modo que 2/3 se convertirían en 1 por defecto).

MODIFICADORES: Consulta más abajo los modificadores, que hacen más fácil o difícil el impactar. Un carácter está "en shock" si está completamente desequilibrado (no-espers sujetos al cambio de cuerpos, cambio de identidad o creación fantasmal, por ejemplo, estarían en shock). El shock dura 1-2 turnos. Si el personaje consigue aturdir al atacante, obtiene un -3 al impactar (es decir, si ese carácter tuviera un 10 para golpear con sus manos desnudas, tendría que sacar ahora 7 o menos para impactar). Si el personaje no puede moverse o no dispone de apoyo alguno sobre el suelo (levitado por un esper usando telekenesis, por ejemplo), recibe un -5, y así sucesivamente, según la tabla de la pagina siguiente.

Recuerda, si algo modifica el número objetivo "para impactar" mediante un número positivo (+), está haciendo más fácil el golpe. Los modificadores negativos (-) hacen más difícil el impactar.

TABLA MAESTRA DE ATAQUE		
Ataque	Para Impactar	Daño
Manos Desnudas	LUCHA	LUCHA/3
Patada Normal	LUCHA-2	LUCHA/2
Patada 'Carambola'	LUCHA-2	LUCHA/2+2
Ataque Ninja*	LUCHA	1d10/3
Técnica de la Grulla**	LUCHA-2	10 hp
Ataque de 1000 Puños***	LUCHA-4	Muerto
Martillo de 100t \$	LUCHAx2	Humillación
Ataque Katana \$	n/a	Humillación
"Ataque de Presa" \$\$	base de 10	Presa
Arma Sin Punta Pequeña	LUCHA+1	1d10/2
Arma Sin Punta Grande	LUCHA+2	1d10+1
Dardo/Pua de Guitarra ^	LUCHA-2	1d10/3
Shuriken/Estrellas Arrojadas ^	LUCHA-1	1d10/2
Carta ^	LUCHA-2	1d10/3
Cuchillo	LUCHA	1d10/2+3
Yo-Yo	LUCHA+1	1d10+1
Kendama	LUCHA-1	1d10+3
Nunchakus	LUCHA-2	1d10+5
Proyectil sin Punta pequeño ^	LUCHA-1	1d10/3
Proyectil sin Punta grande ^	LUCHA-3	1d10/2
Arma de fuego pequeña (.22) ^ ~	LUCHA+3	1d10+2
A. Fuego Grande/Escopeta ^ ~	LUCHA+3	1d10+8
Armas Automáticas ^ ~	LUCHA+5	3d10+5
Láser de Akira ^ ~	LUCHA+2	5d10+8

^ Indica ataques de "proyectil" (no de cuerpo a cuerpo).
~ Indica arma que realmente puede matarte.
* Solo para los personajes con rasgo de NINJA ADOLESCENTE sólo(2 atx)
** Solo para los personajes con rasgo de KARATE KID.
*** Solo para personajes con una LUCHA de 15.
\$ Para mujeres atacando a pervertidos en una situación de no-combate.
\$\$ Realizada por dos atacantes contra un víctima.

Modificadores (para el atacante)	
El Defensor está en shock	+3
El Defensor está levitando	+5
El Defensor tiene "supervelocidad"	-3
El Defensor esta ciego o desvalido	+5
El Defensor tiene cobertura (solo proy.)	-3
El Defensor está borracho	+2
El Atacante está usando telekinesis para dirigir el proyectil	+2
El Defensor es invisible	-3
El Atacante es invisible	+3
El Atacante está borracho	+2

Para realizar tu ataque con éxito, debes sacar igual o menos del número de la columna para impactar, ajustados con los correspondientes modificadores, como se indica anteriormente. De modo que si usted normalmente necesitas un 10 para realizar un ataque con las "manos desnudas" (la base es el índice de LUCHA del atacante) a alguna otra persona y está borracha (+2 al número necesario para "impactar"), necesitarás sacar un 12 o menos (10+2=12) para impactarle con 2d10.

ATAQUES:

Las manos desnudas se refieren a cualquier puñetazo, presa u otro ataque normal sin armas. Un Ataque Ninja permite hacer dos ataques en un asalto sobre el mismo personaje o dos distintos. Los personajes KARATEKID pueden hacer un 10 pg de daño con su ataque especial Técnica Grulla. El Ataque de los 100 Puños es para cualquiera con LUCHA15 y "mata" a cualquier enemigo (lo noquea por completo) al instante. El Martillo de 100 ton es un ataque de no-combate que cualquier mujer puede hacer contra un pervertido que se acerque a ella en el que saca un enorme martillo de quien sabe donde y golpea en la cabeza al pervertido provocándole vergüenza y humillación pero ningún daño real (es similar al Ataque Katana realizado por cualquiera con el rasgo Super Rico en situaciones de no-combate). El ataque de Cartas es lanzar una carta normal y cortar a tus enemigos. Si impacta, hace la cantidad de daño indicado a tres enemigos cualesquiera. Los ataques de púas de guitarra (usados mucho por Ayukawa) impactan en las manos. La víctima debe invertir un turno en arrancarse la pua de su mano. Para atacar a alguien con un proyectil pequeño debes estar suficientemente cerca. Una porra es un ejemplo de arma embotada pequeña, un bate de béisbol es un arma contundente grande, etc. Ten en cuenta que este juego está basado en el Japón contemporáneo, cosas así como espadas y armas no son habituales. Si te encuentras con un arma que necesite nuevos perfiles, créalos basándote en los datos disponibles.

"YATSU": El término "yatsu" debería ser definido aquí. En japonés, se traduce bruscamente como "tipo" pero con un carácter despectivo. Esta palabra aparece en el título URUSEI YATSURA (el "ra" en "yatsura" actúa como plural). Los Yatsu son sobre todo un tipo genérico de "tipos malos" en la mayoría de las historias de Izumi Matsumoto y otros mangas. Los Yatsu son los prototípicos "tipos duros" a los que les gusta abusar de las mujeres y apalazar a los débiles. En general, el combate en este RPG será fundamentalmente contra los personajes del tipo yatsu.

COMBATE ESPER: Los combates Esper se desarrollan igual que los combates normales, tirando por sorpresa, iniciativa, etc., pero los valores "para impactar" y el daño de las cosas que puedes alzar, lanzar, variar. Para el uso general en el combate entre el esper, los puntos del golpe deben ser "alargados" para evitar que los personajes sean noqueados demasiado pronto. En otras palabras, mientras que una roca lanzada con telekinesis noquearía a un humano normal (y posiblemente lo mataría), un esper aun debe poder luchar. Cuando dos espers intentan usar el mismo poder para conseguir objetivos diferentes, el que tenga una puntuación base de PP mayor ganará [ej. Ojiichan intentando escapar de Obaachan en el episodio 41].

HUIR: Si un grupo decide huir, el grupo con el que están luchando consigue un ataque libre contra ellos. La escena de la persecución será cerrada, con ambos grupos corriendo casi a la misma velocidad (como en todas las escenas de persecución de Orange Road). Así, los personajes deben usar algún otro factor para escapar – esconderse o usar creativamente sus habilidades de esper.

ACCIÓN SUPREMA: Una vez por aventura, un personaje con un DAI-SUKI de 13-15 y un KAKKO (subhabilidad) de 7-10 puede realizar "acción suprema" que implique destreza o habilidades atléticas que ningún humano normal podría poseer. La acción debe a) ser aceptada por ej DJ, b) tener que ver con las habilidades atléticas o la destreza en lugar de los poderes esper, y c) ser original y única (es decir, tener un buen sentido en la trama si éste fuese un episodio real). Un buen ejemplo es la vez que Madoka cortó por la mitad un monopatín que iba directo hacia el rostro de su amiga usando tan solo una púa de guitarra [ep. 37] (en esto reside la inspiración de este párrafo). Otros ejemplos son, A-ko subiendo a la nave espacial enemiga caminando sobre los proyectiles que vienen hacia ella, y Madoka arrojando su pendiente a la cara de un asaltante [del OVA Akane].

TIRADA DE IDEA: En ciertos momentos el DJ querrá realizar una tirada para comprobar si un personaje se ha dado cuenta de cierta situación en el juego. Esto es lo que llamó una "tirada de idea". Hay un $30 + (\text{astucia} \times 2)\%$ de oportunidades de hacerse una idea aproximada del hecho (conocer algunos detalles, comprender algo sobre ese carácter y deducir que alguien con el que estás hablando es un esper que usa Cambio de Identidad (pero sólo si saben que la persona tiene el poder), etc.). Las tiradas de Idea no pueden ser realizadas dos veces por el mismo personaje sin conseguir antes algún dato nuevo, y aun cuando el jugador conozca un hecho con certeza, si el personaje no lo sabe, el jugador debe interpretar su personaje en consecuencia.

TIRADA PARA VENDAS: Siempre que un jugador termine una secuencia de combate en la que pierda al menos un punto de golpe, y tenga menos de la mitad sus puntos de golpe originales, Debe tirar por vendas, muletas y huesos rotos. Hay un $40\% + 2 \times ((\text{max PG}) - (\text{PG actual}))$ de oportunidades de que el jugador tenga algún daño externo y visible (tira esto con un d100). Si hay daño externo, tira 1d10 en la siguiente tabla.

1-5 Arañazos varios, magulladuras y tiritas.

6-7 Brazo en cabestrillo.

8-9 Personaje con muletas

10 Un brazo roto, una pierna rota.

Ten en cuenta que, en el espíritu del anime, las vendas, y muletas aparecen mágicamente, igual que los martillos de 100t en City Hunter y las teteras de agua caliente en Ranma 1/2. Las lesiones Menores (1-5 en la tabla) desaparecerán en unos 15 minutos.

UNIR PODERES: Bajo ciertas circunstancias, dos o más espers pueden combinar sus poderes, sobre todo si el poder que ellos están intentando amplificar es telekenesis. Así una Bomba Planetaria Gamilon podría ser desviada con éxito por un grupo de espers cósmicamente poderosos que viviese en alguna parte cerca de Yokohama, Japón. La unión de poderes los aumenta exponencialmente -- Si una persona puede alzar 200 lbs. Entonces con su telekinesis, dos podrían alzar 400, tres, 800, cuatro, 1600, etc.,

Otras Reglas a Tener en Cuenta

TIRADA PARA USHIKO-SAN Y UMAO-SAN: Hay un gag que se repite constantemente en Orange Road en el que aparecen dos amantes, una mujer llamada Ushiko y un hombre nombró Umao [ver manga vol. 5, pg. 100 o cualquier episodio].



(Ushiko es la palabra para vaca con "ko" al final; Umao es Uma "caballo" más "o" al final -- esto es cómico en japonés, confía en nosotros.) En cualquier momento aleatoriamente los personajes interrumpen a los dos amantes recitando su famosa frase: "Anata wa doshite <nombre>-sannan da ?" ("¿Dónde estás, <nombre>-san?"). En cualquier periodo de 5 minutos de juego real, el DJ debería realizar para ver si Ushiko-san y Umao-san aparecen recitando sus líneas y hacer algún chiste tonto. En algunos otros momentos, la pareja puede insertarse directamente en una aventura.

TIRADAS DE NARIZ SANGRANTE: A los personajes masculinos vírgenes les sangrará la nariz un $75-3x(\text{dai-suki})\%$ de las veces que se vean implicados en una situación sexualmente embarazosa. Algunos ejemplos de estas situaciones son tener a una chica sobre ellos, encontrarse con una mujer desnuda, que la toalla de Ayukawa se caiga inesperadamente, etc. Los personajes Masculinos que tengan un índice de 5-7 tan sololo sufren el $25-3x(\text{dai-suki})\%$ de las veces. Las chicas no tienen este problema [ver vol. 5, pg. 168 o vol. 10, pg. 16 para un ejemplo de nariz sangrante].

TIRADA "MUNE": También llamada tirada de "fíjate en eso...". Si un personaje varón, está "futari de" (solo con otra persona) con una chica con un DAI-SUKI de 12 o más, debe hacer una tirada "mune" en 1d10. Un valor de 3 o menos (5 si tienes el rasgo de PERVERTIDO) indica que acaba de "percibir" los pechos de la chica (así como otras partes corporales). Si eres descubierto, estarás distraído, y probablemente la chica te gritará por tener pensamientos pervertidos.

FALSOS ENSUEÑOS: A veces en la serie un personaje fantasea o sueña despierto sobre que suceda algún evento extraño. Los ejemplos de la serie podrían ser Hikaru acercándose a Kyosuke mientras él está en el baño de Ayukawa, o Kyosuke pensando que Ayukawa lo besa. La escena es interpretada durante unos minutos de juego, entonces se revela el truco.

RECUPERAR PUNTOS DE GOLPE: Los personajes recuperan $1/3$ (se redondea hacia abajo) de los puntos de golpe totales descansando 20 minutos y curándolas heridas, aplicando vendas, etc. Cada dos horas se consigue un PG más. Se necesita toda una noche de sueño para sanar totalmente todos los puntos de golpe.

RECUPERAR PUNTOS DE PODER: Se recuperan PPs a razón de 1 por cada media hora de descanso, una hora de tensión media y 2 horas de intenso stress. Dormir durante una noche regenera todos los PPs.

LA REGLA DE "EL DJ ES DIOS": En algunas partidas, los jugadores pueden, debido a sus poderes o número, tenerlo demasiado fácil en alguna aventura. Si los jugadores son demasiado poderosos, el GM puede inventar razones, racionales y estúpidas, para que los jugadores no puedan emplear todos sus poderes, o al menos de cierta manera, para lograr ciertas cosas. El DJ es Dios en este juego - los jugadores están jugando en su mente, y no pueden discutirle la trama.

HAZLO CON MÚSICA: Te recomendamos que tengas tu reproductor de CD preparado mientras jugáis, preferentemente con una de las Bandas Sonoras (o con algún CD apropiado como el de Bubblegum Crisis). Pon la música adecuada según el momento.

CONVERSORES DE ENERGÍA POTENCIAL: Los personajes que tienen este poder tienen los básicamente los poderes de Akira, Tetsuo y los tres tipos azules de la película Akira. Los "Super Puntos de Golpe" toman el lugar de los puntos de golpe normales, 3d10x10. A propósitos de juego, el DJ debe plantear a los jugadores un desafío acorde con esta habilidad - luchar contra el ejército japonés, luchar contra otra persona con un poder similar, etc., para que no el juego se vuelva aburrido. En realidad este poder está aquí sólo para que puedas reírte, y no debería ser usado en el juego.

UNIVERSOS ALTERNATIVOS: A veces un personaje (o personajes) pueden desplazarse arbitrariamente a un mundo paralelo en el que algo es diferente. Los ejemplos del manga son un universo de moteros [ver vol. 10 pg. 7 o episodio 48] o un mundo en el que falta algún personaje (para mostrar cómo serían los otros personajes sin la influencia de éstos en sus vidas, [como en el vol. 8, pg. 53]). Sugiero un mundo paralelo en el que Japón ganó la WWII, o enviar a los personajes a otras series de anime, Dirty Pair, Akira, Robotech, la Comicon de San Diego, etc.,

TIMESLIPS: Ciertos lugares del universo de Orange Road son llamados Timeslips. Como por ejemplo una escalera cerca de la escuela secundaria de Kyosuke [del vol. 5, pg. 137 o episodio 38]. Cuando alguien se cae por las escaleras (dependiendo de quién es la persona y si el timeslip se ha movido o no) volverá a la mañana del mismo día. Piensa en ellos como en las Puertas Lunares del Ultima IV. Otros Timeslips podrían estar alrededor para que los personajes los descubrieran y fuesen a otros lugares y tiempos. Una vez, Kyosuke volvió atrás dos horas, haciendo que hubiese dos de sí mismo, uno bueno y otro autohipnotizado como un imbécil. En otra ocasión, entró en un vórtice y apareció en un universo donde Hikaru-chan no existía. A menudo, el movimiento tiene algo que ver con "resbalar" de tu tiempo o lugar; las barcas y motocicletas han sido vehículos para el desplazamiento entre mundos en el manga y la serie de la TV.

ARTEFACTOS: A veces, ciertos objetos pueden ser "cargados" con energía esper, permanente o temporalmente. Un ejemplo de la serie de manga es un reloj de bolsillo que detiene el tiempo durante un minuto para todos excepto el que pulsa el botón [vol. 13, pg. 76 o episodio 41]. Otro era una cámara que, cuando era sujeta a la vez por los poderes de telekinesis de Kurumi y Manami, empezaba a sacar instantáneas de lo que una persona dada estaba pensando en el momento (para Komatsu sacó fotos de una mujer desnuda; para Hikaru, la mostró casándose con Kyosuke, etc.). Se le terminó la "energía psíquica" cuando Kyosuke la usó con Ayukawa para averiguar cuáles eran sus verdaderos sentimientos [ver vol. 9, pg. 153]. otros artefactos podrían ser la cámara del Dr. Slump que sacaba fotos de como sería la persona en el futuro, o una versión de la "pistola copia" de Urusei Yatsura que copia a la persona a la que se le dispara (y la segunda persona tendrá una coma negra sobre su cabeza, para indicar la diferencia). Posiblemente el loro de Ojiichan [del vol. 13 pg. 31] qué decía cosas embarazosas podría entrar esta categoría - en algún sitio hay que clasificarlo.

RESFRIARSE: Siempre que alguien entre en el agua fría (es decir, en una fuente, piscina o lago) con la ropa puesta, tiene un 95% de resfriarse. Una persona en la lluvia sin un paraguas cogerá uno el 50% de las veces. Ten en cuenta que alguien con la Maldición de Jusenken no se resfriará en ninguna de las situaciones anteriores.

ENFERMAR: Hablando de enfermedad, cuando un esper está enfermo (gripe, resfriado, etc., como en vol. 5, pg.), sus poderes no responderán normalmente. Pueden pasar cosas extrañas cuando se usan los poderes a pesar de la enfermedad, como el teletransporte aleatorio y

problemas con la telekinesis (o la vez que Kyosuke accidentalmente se teleportó de la bañera a una escena de amor de Ushiko y Umao).

BORRACHERAS: Del mismo modo, cuando un esper se emborracha, suceden cosas extrañas. Los poderes desaparecen en momentos aleatorios (a menudo embarazosos).

INGLÉS: Todos los estudiantes de secundaria japoneses estudian al menos seis años de inglés, pero de algún modo la mayoría de ellos nunca consiguen hacerse con el idioma. Los personajes sin la habilidad de inglés a un nivel suficiente no pueden comunicarse con angloparlantes (por ejemplo, mientras veranean en Hawaii). Nota: Cuando "habla" inglés, el jugador debería hacer hincapié en su acento japonés, según su habilidad hablando.

PASAR NOTAS: En varios momentos durante la partida, el DJ y los jugadores deberán utilizar notas para comunicarse ocultando sus acciones al resto de jugadores.
Ejemplo: Un personaje con Cambio de Identidad quiere convertirse en alguien, pero no quiere decírselo a todos los presentes de modo que informa al DJ. Aquí deben usarse notas.

Línea Temporal General

Universo del Manga

- 1981 El Viaje de Kyosuke a "hace seis años". Le compra a Ayukawa el sombrero de paja rojo que le da ella en el primer episodio.
- 1984 Inicio de la serie. Kyosuke se muda al vecindario.
- 1986 Ayukawa aparece en el show de talentos [vol. 17, pg. 17].
Sucedan otras cosas (por supuesto).
- 1987 Kyosuke vuelve seis años atrás [vol. 15-16]. Después, concluye la serie de manga (Abril).
Madoka se va a América.
Kyosuke se gradúa y pasa el jyu-ken, entonces entra en la universidad.
Madoka vuelve y el triangulo se resuelve.

Universo de la Serie de TV: La serie comienza un año después, así que el año de la llegada de Kyosuke a "hace 6 años" es 1982, el final en 1988, etc. Hay algunos huecos confusos, sin embargo, como Kyosuke menciona en el episodio #43 (de 48) acaba de salir de secundaria (con lo que debería tener una edad de 15 o así, incluso aunque sea 1988, puesto que en el episodio de Navidad (#38) Jiichan escribió "Feliz Navidad 1987" en el cielo). Nos imaginamos que la película debe estar más cerca del universo de la serie.

Personajes de la Serie

Aquí están los perfiles de la gente de Orange Road, quienes son, cuales son sus metas, etc.

Las Edades indicadas son para el año 1986 (en la serie de manga), como ejemplo, y por comparación, cuando Kyosuke y Ayukawa son estudiantes de segundo año en la escuela secundaria. Se han hecho suposiciones en la mayoría de los personajes.

Kyosuke Kasuga: L9/A9/D11/PG 10/PP 12/Edad 17. El poder primario es teletransporte; los poderes secundarios incluyen telekinesis, telepatía, super-oído/vista, hipnosis menor, visión de rayos-x, sueños proféticos, y cambio de cuerpo menor. Es un buen chico, y un auténtico Kwisatz Haderach por sus poderes, siendo el personaje principal. Ama a Madoka Ayukawa, y quiere estar con ella, aunque Hikaru está entre ellos, formando un sólido triángulo entre los tres. Nada debe herirla, y ella nunca debe averiguar cuales son los auténticos sentimientos de él y Madoka – ésta es su meta. El símbolo del amor entre él y Madoka es el "akaimuri-wara boshi", el sombrero de paja rojo que ella le dio al comienzo de la historia.

Hikaru Hiyama: L4/A5/D8/PG 5/Edad 16. Ningún poder. Ama ciegamente a Kyosuke. No se percata de la relación emocional entre Madoka y Kyosuke, al menos en la superficie (aunque dice que supo desde el principio lo de Madoka y Kyosuke en la Película de Orange Road). Ella cubre a Kyosuke con regalos, comida, arrojándose a sus pies. Su meta es hacerlo feliz y avanzar en su relación.

Madoka Ayukawa: L12/A12/D15/PG 10/Edad 17. Ningún poder. Madoka trabaja el ABCB (a-ba-ka-bu) lo cual es algo que los estudiantes japoneses de secundaria no deberían hacer. Ella ama a Kyosuke, pero ha sido la mejor amiga de Hikaru desde siempre, y nunca la heriría. Su meta es mantener las cosas estable entre los tres y no hacer nada que pueda perturbar el delicado equilibrio entre ella, Kyosuke e Hikaru. Ella tiene un ataque especial "Bofetada Ayukawa" que puede realizar contra un varón que la ha humillado en una situación de no-combate. El ataque impacta un 90% de las veces y deja temporalmente a la víctima a la mitad de PG. Hay un 25% de posibilidades de pérdida del diente lo que produce una pérdida permanente de DAI-SUKI.

Kurumi Kasuga: L4/A5/D5/PG 5/PP 6/EdaAge 16. El poder primario es telekinesis; los secundarios son creación fantasmal e hipnotizar/empujar. Ésta es la hermana que no lleva gafas, gemela de Manami. Siempre está comiendo, metiéndose en los asuntos de otras personas, y le gusta el wrestling. ¡NO LA DEJES COCINAR!

Manami Kasuga: L5/A10/D9/HP 5/PP 6/Age 16. El poder primario es telekinesis; el secundario es teletransporte. Manami lleva gafas y es tan corta de vista que una vez, al no llevar gafas ni lentillas, no pudo reconocer a su propio hermano y fue a una cita con él. Parece bastante dura, pero definitivamente tiene un lado femenino. Es maternal y cocina para la familia, además se ocupa de la casa. Ambas hermanas conocen los sentimientos de Kyosuke respecto a Ayukawa, pero es Manami a quien realmente le importa lo que le pase a su hermano. Al final del manga, Manami es la que finalmente le cuenta a Hikaru la verdad sobre Kyosuke, Madoka y el sombrero.

Akane: L10/A10/D12/PP 7/Edad 17. El poder primario es teletransporte; el secundario es cambio de identidad. Akane es la prima de Kyosuke, al parecer de un hermano o hermana de Akemi, aunque es muy vago (en una ocasión podemos ver los pies de una mujer). No conocemos el apellido de esta rama de la familia. Akane "no está demasiado interesada en los chicos" -- es lesbiana --y está locamente enamorada de Madoka (tiene un poster de Madoka en su pared, ver vol. 17 pg. 98 del manga). Está celosa de Kyosuke por estar entre ellos, e intenta conseguir que él e Hikaru sigan juntos para que ella pueda estar con "Madoka-chan". Ella normalmente lleva lentillas y no podría reconocer a Kyosuke y Madoka sin ellas.

Kazuya: L5/A10/D12/PP 10/Edad 8. el poder primario es telepatía; los secundarios son telekinesis y cambio de cuerpo. Kazuya es precoz hermano pequeño de Akane. Le encanta intercambiar cuerpos con Kyosuke dándose un cabezazo con él, entonces interfiere en las relaciones de Kyosuke con Ayukawa e Hikaru. Curiosamente Kazuya tiene un triángulo amoroso similar, con dos jovencitas que corresponden con Hikaru y Madoka, y él no puede elegir entre ellas. Su total telepatía lo mantiene bien informado de qué está pensando la gente a su alrededor, de modo que puede ser difícil adelantársele.

Master: L7/A11/D9/PG 8/Edad 35. Ningún poder. El Master tiene barba y es el propietario del ABCB, siendo el jefe de Madoka. Habla con tacto y conoce los sentimientos secretos de Madoka y Kyosuke así como el problema con Hikaru. Por alguna razón engorda bastante antes de la película de Orange Road.

Takashi Kasuga: L7/A7/D7/PG 10/Edad 35. Ningún poder. Es el padre de Kyosuke, Manami y Kurumi. Es fotógrafo, y un tipo tranquilo. Conoció a Akemi cerca de la casa de Ojiichan en la Montaña del Invierno mientras practicaba senderismo durante el verano [ver vol. 9 pg. 79 en el manga] y se enamoraron.

Akemi Kasuga: L6/A13/D14/HP 5/PP 16/Edad IEY. El poder principal es telekinesis; el secundario es comunicarse con la naturaleza. Ella era la madre de Kyosuke y sus hermanas, y ella murió cuándo Manami y Kurumi nacieron. Tiene una gran afinidad por naturaleza y se parecía sorprendentemente a Madoka.

Yusaku Hino: L13/A7/D9/PG 13/Edad 16. Está enamorado de Hikaru-chan. Cuando era pequeño, siempre se hacía daño frente o por Hikaru-chan. Puesto que ella le dijo una vez, "Si te haces fuerte, seré tu novia," cuando ellos eran niños, él se ha dedicado al estudio de las artes marciales. No le gusta Kyosuke. Él tiene el rasgo de KARATE KID.

Komatsu-san (pelo rojo) y **Hatta-san** (pelo negro, gafas): L7/A8/D7/HP 7/Edad 17 cada uno: Dos perversos que buscan carne femenina, siempre están espiando en el vestuario de las chicas. Supuestamente, estos personajes estaban inspirados por los dos ayudantes de Izumi Matsumoto (cf. vol. 2).

Ojiichan (abuelo): L8/A12/D10/PG 8/PP 12/Edad 60. El poder primario es telekinesis; los secundarios incluyen telekinesis entre otros muchos. Es un tipo hosco, un poco pervertido para su edad y amigo íntimo de Kyosuke. Kyosuke siempre está intentando impedir que Ojiichan revele el secreto familiar --sus poderes--a sus amigos. Ojiichan tiene dos casas, una de Invierno en la Montaña (donde Madoka y Kyosuke se encuentran al fantasma en el manga y el OVA) y otro (sólo en el manga) cerca de un puerto con dos islas que son una llave (de algún modo) a los poderes de la familia. Junto a la de la Montaña Inviernal hay una montaña que siempre está nevada. La nieve de esta peligrosa montaña tiene "10,000 años de antigüedad" y nunca se funde. Ojiichan usa esta nieve en su bebida en lugar de los cubitos de hielo.

Obaachan (abuela): L3/A10/D8/PG 3/PP 15/Edad 58. El poder primario es telekinesis; no se conoce ningún poder secundario. No suele hacer mucho, pero pensé que debía estar en este listado.

Yukari: L7/A10/D14/PG 8/Edad 26 humano normal. Yukari es la imagen de una Madoka adulta pero triste, quizás el fantasma del futuro de Madoka si ella siguiera la carrera de cantante. Sólo aparece en los episodios 22, 43, y 48, y en los vol. 4 y 17. Es la vocalista de la banda en la que Madoka toca la guitarra y se parece mucho Madoka.

Shu-chan Fusai: L12/A11/D13/PG 13/Edad 28 humano normal. Shu-chan es el primo de Madoka, aparece en el episodio 22 y de nuevo en el episodio 43 y probablemente el OVA Hayakawa Mitsuru. Es el hombre de Yukari, aunque a veces discuten. Puesto que conocemos su apellido, también sabemos el apellido de soltera de la madre de Ayukawa (si el hermano de la madre de Madoka fuera el padre de Shu-chan), o el apellido del cuñado de la madre de Madoka. ¿Por qué digo estas cosas? No sé.

O-ryu: L13/A10/D8/PG 12/Edad 17: O-ryu sólo aparece en la serie de TV, en los episodios 37 y 48 y quizás en el 16. Si Yukari es la versión 'futura' negativa de Ayukawa (quizás si ella hubiera seguido la carrera de cantante), podría decirse que O-ryu es su pasado. Ella es una chica dura con el pelo corto de color naranja, un íntimo recuerdo de la "vieja" Madoka, la que iba con bandas de moteros y arrojaba púas de guitarra a la gente.

Sayuri Hirose: L10/A12/D12/PG 10/Edad 17: Sayuri es muy vengativa, sólo aparece en el manga. Tiene celos de Ayukawa porque a Kyosuke (que no le importa nada en absoluto) le gusta más ella que Sayurii. Ella siempre planea cosas para precipitar la caída de Kyosuke.

Jingoro: L6/A2/D2/PG 2/Edad 3. Jingoro es un gato. Siempre está intentando huir de la familia Kasuga, y Kurumi siempre lo trae de vuelta.

Guia de Episodios del RPG Orange Road

Los siguientes "episodios" presentan ideas para otras aventuras y la base para las aventuras si así lo quieres. Son poco específicas en la descripción de los acontecimientos; la mayoría dependen del uso que haga el DJ. Si se te ocurren algunas ideas para aventuras aplicables en el universo de Orange Road RPG, por favor hágmelas saber.

Episodio #1 “Noriko-chan dónde estas?! El lugar de la CIA da miedo.”

Los personajes van ver una película (Bubblegum Crisis 13?) con dos humanos normales, una pequeña muchacha precoz llamada Rikako-chan que tiene 10 años y le gusta salir con los "niños grandes", y el hermano mayor de Komatsu, de aproximadamente 18 años, que es aparentemente bastante normal pero realmente es un pervertido mayor que el propio Komatsu (ref. el episodio dónde intentó ligar con Kurumi) llamado Tetsuya Komatsu.

Tetsuya ha puesto sus ojos en uno de los personajes femeninos del grupo. Al salir se encuentran con Kazuo Hanakuso (L12/A9/D11/PG10/PP10/Edad 16, cuyo poder primario es el de telekinesis; otros son hipnotizar, sentidos aumentados y sueños proféticos), un indefinible primo de los personajes que llega sin aliento diciendo que Noriko-chan (L7/A8/D13/PG 7/PP 4/Edad 14, telekinesis como poder primario; otros poderes son sexto sentido, telepatía y proyección fantasmal), su hermana más joven, ha sido raptada por tres hombres Caucásicos con trajes oscuros en el camino a casa desde la escuela.

El grupo debe

- 1) librarse de Rikako-chan y Tetsuya (qué será muy difícil porque no quieren marcharse, y constantemente aparecerán a lo largo de este episodio),
- 2) encontrar pistas acerca de dónde han llevado a Noriko, y
- 3) entrar en la Base Aérea Komatsu (una base americana real de Japón, sin ninguna relación con Komatsu-san) y recuperarla, mientras destruyen los archivos sobre ella en el proceso.

Kazuo les ayudará a buscar a su hermana. Si buscan pueden encontrar, en la calle dónde la capturaron, un par de gafas de sol oscuras y el estuche favorito de Noriko (con dibujos de Dirty Pair). Si necesitan pistas, pueden averiguar que la Base Aérea Komatsu cercana, es la fuente de la mayoría de los "gaijin " (extranjeros) en el área, y podría ser un buen sitio para comprobar. Cuando los personajes se acerquen a la base, la escucharán lamentarse débilmente con la ayuda de sus poderes de telepatía (y su habilidad para "comunicarse" con otras personas enviando sus pensamientos, una habilidad conocida como el "resplandor") desde dentro de la base.

Ella les permitirá saber que la CIA o algún otro grupo de investigación americano la ha secuestrado porque saben de sus poderes. Esto es malo para el grupo. Deben infiltrarse en la base, todavía evitando a Tetsuya y Rikako, encontrar a Noriko y salvarla, además de destruir la información sobre sus poderes. Si todo va bien, toda la información será borrada y el secreto de los poderes esper estará a buen recaudo.

Su adversario principal a quien ellos conocerán solo después de haber destruido la evidencia de los poderes es un hombre llamado General Muska, pero su nombre real es Muska Rip-van-Laputa. Deberán ocuparse de él antes de poder escapar la base, ya sea haciéndole olvidarse de las habilidades del grupo, matándolo, chantajeándolo, hipnotizándolo o de cualquier otra manera. Él estará armado con una pistola.

Episodio #2 "¡No, Shiro-kun! El Banco Mitsubishi es nuestro amigo."

En este episodio, los jugadores combatirán a un primo del renegado con los poderes psíquicos. Su nombre es Shiro (L12/A10/D9/PG13), y será un gemelo idéntico de uno de los jugadores en la partida (escoja uno). Shiro se escapó de casa y rompió con la familia, y ha estado usando sus poderes (telepatía como primaria; y como secundarias telekinesis, visión de rayos-x, invisibilidad y cambio de cuerpos) para cometer pequeños crímenes por toda la ciudad. Su última trasgresión ha sido robar dos millones de yenes del Mitsubishi Bank y gastarlos en CDs de Anime y mangas. Nadie sabe esto excepto los psíquicos de la familia, y deben intentar traerlo de vuelta antes de que alguien descubra el "secreto familiar". Para empeorar las cosas, Shiro estará enamorado de una de las chicas del grupo, o de un PNJ cercano a ellos, pero ese amor no es correspondido. Los personajes deben de algún modo atrapar a Shiro, el cual les ha preparado trampas en una fábrica abandonada (al estilo de la última escena de Terminator), convencerlo para que cese en su conducta y regrese al seno de la familia.

Episodio #3 "Tenis Team Timeslip."

Son las vacaciones estivales y el grupo es enviado por sus respectivas familias a un Campamento Deportivo localizado en las montañas del área de Kansai. En el campamento hay un instructor que intentará ligar con al menos una de las chicas del grupo llamado Yabio (L11/A9/D14/PG10/Edad 24) y un matón que molestará a los jugadores llamado Yaro (L15/A6/D7/PG15/Edad 19, su arma es una raqueta de tenis empleada como arma contundente). Mientras juegan un partido nocturno de tenis, los personajes (cerca del borde de un barranco, sin no-psíquicos alrededor) caerán por el barranco, y experimentarán una extraña turbulencia temporal, entonces el cielo se convertirá en una burbujeante serie de luces extrañas. Los personajes se encontrarán, aun con las raquetas de tenis en la mano, en medio de un bosque al fondo del barranco. Han sido transportados a 1942, durante la Segunda Guerra Mundial.

Durante este tiempo

- A) ningún poder funcionará (incluso aunque alguien tenga Viaje Temporal ya que han llegado aquí por accidente y no mediante su poder).
- B) Su dinero no tiene validez.
- C) Estarán en un país fascista donde se sospecha de todo el mundo.

Ellos pueden

- A) intentar llegar hasta Hirohito o algún otro y proporcionarle información sobre la Segunda Guerra Mundial.
- B) pasar el tiempo dando una vuelta sin propósito fijo hasta que vuelvan al presente de alguna manera.
- C) intentar comprar tierras en Tokio y volver al futuro, etc. Intenta robar material de Regreso al Futuro si puedes.

Si ellos cambian el futuro para que Japón gane la guerra o algo, puede solucionarse todo al final como si fuera el sueño de uno de los personajes. Cuando regresen, Yabio y Yaro estarán esperándolos y tendrá que arreglárselas con ellos antes de que acabe la aventura. (Y si el futuro se cambia, entonces ellos también pueden haber cambiado, de alguna manera cómica, como en Regreso al Futuro.) En el pasado, se encontrarán de alguna manera con una pareja igual que Ushiko y Umao.

Episodio #4 "El Mundo paralelo II"

Este episodio es una continuación a la historia "Héroe Paralelo" del manga [vol. 10, pg. 7] en que Kyosuke pasa de una montaña rusa a un "universo motero" (similar al 1985 oscuro de Regreso al Futuro 2) en el que todos los que conoce existen excepto él. Es un lugar acabado donde reina el caos y todo el mundo está asustado para salir a las calles (como el ciberpunk de Blade Runner pero en el presente). Manami y Kurumi no tienen poderes, Hikaru es una reina motorista "kakko-ii", Madoka es aun más dura, y Akane dirige una banda que mantiene la ciudad bajo su dominio. Komatsu y Hatta son policías. En este episodio, los personajes estarán en una montaña rusa en un parque de atracciones cercano y serán transportados en una de las vueltas, bajando y preguntándose por qué el cielo está tan apagado.

Al salir encontrarán a Manami y Kurumi, siendo abordadas por un grupo de 4 "yatsu", intentando abusar de ellas. El grupo debe despachar a los matones. Si usan sus poderes de modo que descubran su "secreto" a las gemelas (que no tienen poderes en este universo), serán interrogados sobre de donde vienen y con qué propósito, y si conocen a un muchacho con habilidades similares que pasó por allí hace unas semanas (se refieren a Kyosuke cuando acabó allí). Descubrirán entonces de Kurumi y Manami que la banda "Loud in School" (la misma banda a la que Kyosuke se enfrentó en el manga) tiene un nuevo líder: una chica llamada O-ryu (L13/A10/D8/PG16, el arma es un kendama). Esta muchacha reemplazó a Akane (que es malvada en este universo, y a quien Kyosuke depuso en la historia del manga) y la expulsó de la banda, entonces comenzó una nueva oleada de crimen en la ciudad.

Las gemelas ofrecerán alojamiento al grupo en su casa (el apartamento de Kyosuke, igual que en el universo normal, menos Kyosuke ya que no existe en este universo) por salvarlos. Allí, conocerán a Hikaru (que es una dura motorista en este universo que está algo seria porque se enamoró de Kyosuke hace solo unas semanas pero ahora se ha marchado). Hikaru les hablará sobre Kyosuke (su aparición y subsiguiente desaparición de este mundo) si ellos no lo saben ya por las gemelas. Entonces ella les hablará de como Madoka Ayukawa, su amiga, fue raptada hace unos días por la banda de O-Ryu y probablemente halla acabado violada y asesinada, y cómo ella daría su vida para acabar con O-ryu si pudiera librarse del centenar de pandilleros que la protegen. La meta del grupo será entonces clara: colarse en el instituto que sirve de escondite a la banda y encontrar a Madoka, si aun está viva, y acabar con O-ryu.

Manami, Kurumi e Hikaru ayudarán. Acercándose la escuela, el grupo será atacado por unos 5-8 gamberros que deben ser despachados fácilmente teniendo en cuenta los poderes del grupo (especialmente ya que, en este universo, pueden usarlos libremente puesto que no hay ninguna necesidad de esconderlos). Deben encontrar una manera de entrar, ya sea luchando con otros 5 pandilleros en las puertas laterales (intentando que no den la alarma) o teleportándose si tienen la opción (alguien con muchos Puntos de Poder) o idear algún otro truco y reservar los poderes del grupo para el enfrentamiento final. El instituto se halla

abandonado casi por completo excepto un ala de la planta baja en la que hay unas cuatro aulas con las luces encendidas. Una contiene a 3 chicas de la banda, fumando y afilando los cuchillos (ponle unos perfiles mediocres si lo necesitas a); en otro, 6 chicos, en otro, Ayukawa y Umao-san, que estará durmiendo, y en el cuarto, O-ryu y sus dos lugartenientes, Yoshiko (L12/A7/D7/PG 12, el arma es un monopatín que emplea como arma arrojadiza) y Mieko (los mismos perfiles que Chiemi, su arma es una bola de bolos que emplea como arma contundente). Si se hace ruido, todos los personajes en las aulas cercanas saldrán para ver que sucede. O-ryu reconocerá Hikaru pero no los demás. Ella les mostrará a Ayukawa (si no la han encontrado todavía), vencida pero no muerta. Los personajes necesitan derrotarla a ella y sus lugartenientes tan silenciosamente como pueda, salvar a Ayukawa y volver a algún lugar seguro, esperando destruir a la banda en el proceso (quizás desmoralizando O-ryu). Al final, Umao se reunirá con Ushiko (que estaba esperándolo), y Ayukawa se implicará románticamente con un personaje masculino (el que jugara el papel más fuerte en el combate) y le preguntará si le gusta ella, etc., pero en ese momento (los personajes estarán en movimiento, en un autobús, automóvil o algo) con un bache o un movimiento brusco serán arrojados de vuelta a la montaña rusa en su universo original.

Episodio #5 "¡Una historia futura! Neo-Tokio es destruido."

Es el futuro, el año 203x, justo después del final del OVA Akira en el que Neo Tokio (los restos del Tokio original destruido en 199x) es arrasado. Los jugadores serán un grupo de psíquicos que viven alrededor de Yokohama que, después de la explosión, oirán de Tío Kazuya (ahora de 50 años) de la historia del nacimiento de Akira, el hijo de Kyosuke y Ayukawa en 1990. Ellos tuvieron un bebé y todo parecía normal durante los tres o cuatro primeros años. Entonces el pequeño Akira empezó a mostrar enormes poderes, mucho mayores que los de Kyosuke que era el esper más poderoso de su generación. Un día, agentes de una poderosa agencia secreta del gobierno japonés consiguieron capturar a Akira de camino a la escuela (aunque les costó tres helicópteros militares y las vidas de 12 agentes) y lo llevaron a un laboratorio para estudiarlo, donde intentaron reproducir sus poderes en otros niños (los otros niños de la película). Kyosuke y Ayukawa buscaron a su hijo durante un año hasta que la presión por abandonar la búsqueda o exponer el secreto familiar resultó demasiado grande, eventualmente se rindieron y emigraron a América para vivir en Los Ángeles. Kyosuke sólo volvió una vez, usando su poder de teletransporte, para asistir al entierro de su padre cuando murió en 2009, e incluso entonces estuvo a punto de ser capturado por agentes del gobierno.

El grupo acudirá a las ruinas de Neo Tokio justo después de su destrucción al final de la película que está bajo control militar por lo que tendrán que moverse furtivamente. Descubrirán que cada uno de ellos siente que el poder que destruyó Neo Tokio todavía está allí, oculto bajo la superficie. Podría explotar de nuevo, a menos que alguien pueda convencer al poder que es Akirade que abandone este mundo.

Kazuya que ha venido con el grupo sabe lo que los jóvenes deben hacer -- ir a América, encontrar a Kyosuke y Madoka y conseguir que regresen a Japón. Será peligroso, todavía están en busca y captura por el gobierno militar, y ni siquiera Kazuya sabe exactamente donde están. Por consiguiente, la meta de los Pjs es ir a América y buscar a la pareja empleando sus poderes o cualesquiera otros recursos de los que dispongan. (A estas alturas Madoka lo sabe todo sobre los poderes Cho-no-ryok).

Mientras se encuentren en América (probablemente vayan hasta allí en avión), los personajes visitarán las tiendas de anime en Pequeño Tokio y se verán a sí mismos en un cartel de una película de Orange Road o algo similar. Ten en cuenta que América, 40 años en el futuro, es mucho menos segura y el peligro acecha por todas partes de Los Ángeles. También hay que tener en cuenta que aquí tendrán que emplear el inglés para comunicarse la mayoría del tiempo.

Después de localizar Kyosuke y Ayukawa, viviendo en Orange County en una casa grande, les convencerán de que regresen a Japón para intentar dispersar el poder que posee su hijo y que no destruya Japón. Resulta que Madoka y Kyosuke, alarmados por lo que han estado viendo en televisión como el surgimiento de nuevas religiones que rinden culto a alguien llamado Akira ya han estado considerando volver a casa. Habían oído rumores de la destrucción de Neo-Tokio, pero la mayoría de la información era restringida. Cuando lleguen a Japón, deberán escapar de una emboscada a manos de la policía militar (llevada a cabo por el coronel calvo de la película Akira) y llegar a la casa de Kazuya en Yokohama. Casualmente se cruzarán con Hikaru-chan y Yusaku, que viven ahora juntos con varios niños (Kyosuke e Hikaru convenientemente usarán citas de Karate Kid II como "Nunca me casé con Sato" y "-No me escribiste. -Por respeto. -A tu marido. -No, a tu silencio..").

Después de más reuniones, el grupo, con Madoka y Kyosuke, viajará por tren y a pie hasta las ruinas de Neo Tokio, mientras esquivan patrullas militares. Allí se encontrarán con el espíritu descarnado de Akira que llorará "Madre! Padre!" y preguntará por qué no vinieron a rescatarlo de los militares. Kyosuke y Ayukawa le pedirán a Akira que deje la Tierra para siempre, y el poder de Akira ya no supondrá un peligro para la Tierra.

Episodio #6 "¡Un submarino americano! ¡Yuri, al periscopio!"

Los jugadores están pescando en el mar de Japón a unas millas de Hiroshima en el barco de su Tío Eijiro, ávido por escapar de las noticias en la ciudad sobre el aumento de tensiones entre las superpotencias en Europa y relajarse. Eijiro (L8/A10/D8/PG10/PP8/Edad 45, su poder primario es telekinesis, otros son hipnotismo e invisibilidad) es un primo de Akemi (la madre de Kyosuke) y sobrino del abuelo de Kyosuke. Si cualquier personaje tiene sexto sentido notará un atisbo de peligro. En las cercanías, un submarino americano con un enorme agujero en él. Un hombre escapará antes de que el submarino se hunda de nuevo, la cola ha sido impactada por un torpedo enemigo. El hombre, el Marinero de Tercera Clase Chris Thompson, nadará hasta el barco.

(Nota: los personajes necesitarán la habilidad de inglés para hablar con este tipo.) Él les contará que un submarino soviético les ha torpedeado y que solo él ha conseguido escapar antes de que se hundiera. ¡De repente, el barco de pesca estará bajo el ataque del submarino ruso que aparecerá e intentará volar el barco de pesca! Los jugadores necesitarán encontrar una manera de superar este ataque, ya sea escapando o destruyendo al submarino. Una vez regresen a la ciudad descubrirán que la III Guerra mundial ha comenzado, y los bombarderos rusos estarán volando pronto sobre Japón, atacando a objetivos militares y civiles americanos y japoneses. Akemi Kasuga, la difunta madre de Kyosuke, las gemelos y una matriarca de la familia, aparecerán ante los personajes para decirles que deben defender Japón.

Los jugadores pueden

- 1) intentar defender Japón contra los bombarderos, incluso un proyectil balístico podría caer en el área de Tokyo/Yokohama.
- 2) intentar atacar en respuesta a la Unión Soviética, teleportándose/viajando a Moscú para derrocar a las cabezas de estado o algo similar.
- 3) probar cualquier otra cosa que se les ocurra a los jugadores.

Ten en cuenta que los psíquicos de otras ciudades pueden actuar en conjunto para defender Japón, incluso vincular sus poderes en grupos si quieren derribar los bombarderos rusos. La opción depende de ellos. Sin embargo, probablemente no puedan defender Japón de un bombardeo mayor.

Episodio #7 "Japón está devastado?! El viaje a casa del abuelo."

Ésta es una continuación del episodio anterior. Ha pasado un mes desde que comenzó la III Guerra Mundial. En Europa y América del Norte, los conflictos aun están a la orden del día, pero la guerra ha terminado en Asia, con la destrucción de todas las flotas y la mayor parte de blancos civiles y militares en el área excepto unos submarinos bajo los mares. Tokio, Osaka y Yokohama recibieron el impacto de varias cargas nucleares, la familia Imperial está muerta, y el caos reina en Japón. El mundo que los jugadores se encontrarán es básicamente similar a la tierra del Puño de la Estrella Norte o Mad Max para los propósitos de juego, devastación masiva, sólo que con una población mayor lo que implica "hambre, contaminación y largas agonías."

Los personajes tienen una tarea: trasladarse de su ciudad natal que está siendo evacuada debido a que el suministro de agua ha sido contaminado, hasta unas cincuenta millas al sur dónde vive el Ojiichan (abuelo) de Kyosuke (la casa en la Montaña del Invierno, no la que está cerca de las islas). No hay ningún medio de transporte disponible ya que los pulsos nucleares acabaron con la tecnología electrónica (no vendría mal un mapa para los jugadores). Hay multitud de peligros: bandas de ladrones y pandilleros pueblan las calles, desafiando a la policía, y el grupo se verá atacado al menos en una ocasión.

Si logran coronar la Montaña del Invierno, se encontrarán con Kyosuke y la mayoría de los personajes de la serie excepto Manami y Kurumi-- fueron arrolladas en los disturbios por la comida que inundaron las calles horas después de que comenzara la guerra, aunque Kyosuke intentó salvarlas con su teleportación pero fue incapaz (Kyosuke quedó atrapado entre la multitud pero logró escapar con su padre). Hikaru y Madoka están ambas allí, pero de Kazuya, Akane y su familia no se ha oído nada y temen que hayan muerto. Yusaku está allí.

Hay varias cosas que el grupo puede hacer.

- 1) Enfrentar a una banda que está saqueando los campos (y qué atacaron a Madoka e Hikaru mientras Kyosuke y su grupo viajaban hasta la casa de Ojiichan, pero fueron detenidos por Kyosuke que, en el transcurso de los eventos, reveló sus poderes de la familia a Madoka e Hikaru, de modo que ahora son conscientes sobre el secreto de la familia)
- 2) Intentar frenar el avance de las tropas de Ruso-Vietnamitas en la costa de Japón con sus poderes.
- 3) intentar volver en el tiempo a antes de la guerra con Ojiichan (o algún otro) y detenerla de alguna manera. Hagan lo que hagan, encontrarán los cuerpos carbonizados de Ushiko, Umao y su bebé, Shikao. Un suceso a lamentar.

Otras Ideas para DJS

Hay mucho espacio en el universo de Orange Road para nuevas ideas que no encajan exactamente en la lista de tópicos de los mangas y animes japonesas que encajarían bastante bien en el contexto de este juego. Izumi Matsumoto ha creado un sistema básico de superpoderes que es casi tan flexible como los "mutantes" de Marvel, pueden hacerse muchas cosas con este sistema.

¿Y si los personajes no son tan buenos, y usan sus poderes para robar bancos y cometer fechorías? O incluso un grupo de super-pervertidos con poderes psíquicos que usan sus poderes, para.. ya sabes. El Kasuga-clan (y las otras líneas de la familia, de las cuales debe haber muchas) pueden ser el comienzo de los "Newtypes" del Universo Gundam? ¿A-ko como un pariente de los Kasuga? Y por supuesto, la idea de que los poderes esper sean la fuente del poder de Akira en Akira, y la destrucción de Tokio y eventos de la película son el fin último del universo de Orange Road.

Hay mucho por hacer con esta ambientación si te lo propones. Si tienes experiencia con los juegos de rol no deberías tener problemas, y si no, seguro que no puedes hacerlo peor que yo.

Kimagure Orange Road RPG

NOMBRE:

EDAD:

LUCHA

ASTUCIA

DASUKI

PG

PP

HABILIDADES

INGLES

DEPORTES

CONducir

KAKKO

VIRGINIDAD

ARTE ()

RASGOS

PODER PRIMARIO

SECUNDARIOS

EQUIPO:

NOTAS: