

Creaciones roleras fanzine de ShinReloaded: Numero 2:

Reglas U.e.e.e.h.! Variante 2014 02 01 10 26 05/2014 02 02 02 53 00

EL MUNDO DE LOS DIOSES BLINDADOS

El juego de rol de grandes heroes de increíble equipacion de batalla.

1/ Que es un juego de rol?, informate!, es muy facil!

2/ Este juego de rol va de jugar con alguna de estas posibilidades:

- Pilotos heroicos de robots gigantes que luchan en una descarga de testosterona y accion.
 - Heroes elegidos con trajes de colorines que luchan contra villanos monstruosos.
 - Heroes destinados a llevar algun tipo de armadura mistica o tecnologica por algun ideal.
 - Heroinas que por algun alien muy mono ganan un traje magico para salvar a los demas.
 - Heroes malditos que intentan hacer algo bueno con su maldicion antes que los destruya.
- Vamos, que basicamente va de juntar personas buenazas "A" con superarmaduras "B"!

3/ Creacion y mejora de fichas: que el Director del Cuento (DC) explique la idea de partida que quiere jugaros, decidid entre todos que personajes del cuento (PCs) hareis para jugar, si quereis apuntaros algun detalle, ya sabeis, nombre, aspecto, personalidad, hacedlo, pero se puede empezar a jugar con una hoja en blanco, por eso este juego no lleva ficha de personaje. Eso si cuando se decida un aspecto del PC, se apunta y se queda en la ficha si el DC no opina distinto. El DC puede retocar como quiera una ficha de PC cualquiera de su partida, siempre para que os lo paseis mejor todos jugando su partida.

Los PCs de los jugadores del cuento (JC) ganan de 1 a 5 pxs por escena escrita de la partida jugada completa, lo ideal serian unas 5 escenas por sesion de la partida. El DC puede entregar los pxs ganados al final de cada aventura, o despues de cada escena, como le sea mas comodo, que suban en mitad de la aventura o al final?

El DC, aunque tambien es un JC, siempre lo llamare DC para diferenciar que es el jugador que hace la partida, el, si quiere, sube distinto sus personajes para que le sea mas facil, ya que llevara mas, puede crear uno con cualquier numero de pxs iniciales, y tras cada sesion, puede elegir junto con los demas JCs, que uno de sus PCs tenga la misma cantidad de pxs que el PC de otro JC, si es mas que lo que tenia. Esto solo a PCs del DC, en principio. Si el DC no quiere que los personajes de los demas jugadores sean iniciales (empezar con 0 pxs), tambien puede elegir que tengan iniciales los pxs que quiera.

Para que sirven los pxs? Para que el personaje suba de nivel, se sube a un nivel cualquiera cuando los pxs son tantos como ese nivel multiplicado por si mismo, asi para subir a un nivel 6 se necesitan 6×6 : 36 pxs. No se pierden los pxs al subir nivel.

Cuando subes a nivel 1, has de elegir cual es la primera prioridad del personaje, a nivel 2 la segunda, a 3 la tercera, y bueno, a 4 te queda la cuarta, esto has de apuntarlo, es importante. Cada vez que tu nivel sea igual o un multiplo de tu prioridad, ganas un dado en alguna habilidad de esta, ademas, el total de dados en prioridad es tambien los puntos de aguante de tu PC en ese aspecto.

Las habilidades son verbos, no permitas demasiado ambiguos, un "ver" vale, un "pirular", que podria servir para cualquier cosa, no. Y siempre decide el DC su funcion exacta!

Las habilidades se agrupan en prioridades, que son:

Aguante fisico, sus puntos de vida los llamo HP, habilidades como saltar, correr...

Aguante mental, con MP, habilidades como investigar, calcular...

Aguante social, con SP, habilidades como dialogar, seducir..

Aguante en la campaña, con CP, habilidades como alterar (la campaña), evitar (escena)...

Hay dos extras mas en la ficha para los PCs que tengan las capacidades de las que van la partida, es decir, si tu PC ha de tener un robot magico, tendra la magia y el robot, claro!

(PODER): El DC le ha de poner un nombre chulo como magia, galaxia, energia o algo asi.

(ARMADURA): Segun la partida del DC sera un robot gigante, ropas magicas, armaduras sagradas, o lo que sea, apuntalo cuando toque, para mas referencia, en este libro, si menciono una armadura, me refiero siempre a esto, no a una proteccion normal.

Poder es la que utilizaras para que el personaje luche, es casi siempre del mismo nivel que el PC, y cuando empieza una aventura nueva, vuelve a ser de ese mismo valor, a no ser que no pueda tenerla, mas adelante veras ficha de "humanos normales". Bueno, si no fuera del mismo nivel, tiras la de combate apropiada mas alta, sea Poder u otra.

Armadura tambien tiene reglas propias, mas explicadas en la seccion 6, y tambien cada vez que empiece el PC una aventura, tiene tantos puntos como su nivel, si tiene.

El tipo de PC es muy importante, son en orden de abajo a arriba: Extra, Secundario, Prota normal, Prota molon, Prota heroe. El DC te va subiendo o bajando la importancia del tipo de tu PC segun vea como juegas, esto da una gran ventaja, si tu personaje llega a Protagonista heroico, puedes pedir por el una (Heroicidad), que el DC le ponga el nombre que quiera como activar el septimo algo, o a piñon o transformarse en... Pero eso si, pedir activar la Heroicidad, te baja un nivel la importancia de tu PC!

El DC te puede si quiere permitirte bajar otro tipo de importancia, dejar activar la Heroicidad igualmente, pero ser un tipo mas cutre de PC, puede tener repercusiones, a los extras solo se les recuerdan por la cantidad que hubo, pocos recuerdan el nombre de un PC secundario, o igual ni lo tuvo, esto lo decide el DC, y si eres extra, no puedes bajar mas, el DC no deberia dejarte pedir la Heroicidad. Que hace la Heroicidad?, justo abajo en la seccion 4!

4/ Las tiradas de dados van asi: tiras por tu PC tantos dados cualesquiera a par o impar por cada dado que tenga la habilidad o Poder si es en combate y es la mas alta, que el DC considere que es necesario tirar. Cada impar de resultado es un punto que se suma a los demas impares sacados, no vale tirar dados que no tengan las mismas cantidades de lados pares e impares!, el numero total es lo bien que hizo ese PC esa accion.

Si la habilidad o Poder la tienes a 0, inicial, tiras dos dados, pero solo si sacas dos impares se considera un impar conseguido con un solo dado, si fuera el resultado de activar una heroicidad, si con los dos dados sacas impar, como se considera un solo dado que saca impar, luego tirarias ya uno extra de forma normal y los que logres sacar.

Cuando utilizas una habilidad, cada vez que la uses la cansas un dado menos, esto no se aplica a tener menos de 0, te quedas en 0, y en Poder, no se cansa nunca si el DC no dice lo contrario. Cansar implica que hasta que el PC no descanse, no podra tirar mas dados en esa habilidad. Se descansa al acabar la escena o cuando lo diga el DC.

Un personaje humano normal, llega hasta nivel 5 maximo y su Poder nunca sube de 0 y mientras siga siendo normal, nunca podra tirar Poder.

La Heroicidad implica, que tiras Poder, cuentas puntos, tiras dados extra como los puntos conseguidos, sumas tambien, y sigues tirando, hasta dejar de ver resultados impares, ademas, si sacaste mas que tu mismo Poder de resultado final, tu Poder sube

temporalmente un dado hasta el final de esa aventura, después del resultado de la tirada, este dado o dados que ganes extras así, siguen contando aunque subas de nivel y mientras los tengas, son parte de tu Poder, estos dados extras más allá del nivel de tu PC, se pierden al empezar una aventura nueva, armadura va parecido como luego explico.

Otras posibles reglas extras o lo que sea de la partida del DC, las decide el DC como quiera mientras siempre siga esta forma de pensar: "los que nos sentemos a jugar mi partida vamos a pasarnoslo bien jugando a rol". Con esto siempre en mente, que el DC decida sobre su partida y trastee las reglas como quiera.

Otra regla extra de Poder es que podrías decidir si eres el DC, que si el PC no lleva su armadura, el daño que haga se lo hace el también por no estar protegido, o directamente que sin armadura no puede utilizar Poder; cosa que queda bien si su armadura es un robot gigante!

5/ Combate, como va? Importante, si antes de tirar uno atacado elige no defenderse, no se tira y es vencido directo, por otro lado, los que se enfrenten tiran su habilidad de combate apropiada o Poder, la más apropiada, el que saca más hace de daño al otro la diferencia de sus tiradas, pero, si uno de los dos quiere comerse más daño hasta tanto como el que saca menos, puede pedirlo y el otro también se come eso de daño, pueden ir pidiendo los dos, hasta el máximo de la tirada. Por ejemplo 9 vs 7 : 2, pero si uno quiere puede ser 9 vs 7: 5 vs 3. En un combate más o menos bien planteado, si el más débil decide comerse daño así, o queda bien en la aventura que el más fuerte le haga comerse daño extra así, aun con su sacrificio, el más débil puede si el DC accede, subirse automático un nivel de tipo de personaje, y recuerda, gastando eso a cierto nivel, activas las Heroicidades...

Ejemplos de Poder y nivel (mismo número) para PCs en combate:

- Poder de humano normal, soldado raso, max niv 5 y pero de Poder y no lo tira, 0.
- Poder de héroe principiante, bronce, 5+ (más de cinco).
- Poder de héroe profesional, plata, 10+.
- Poder de héroe épico, oro, 20+.
- Poder de héroe legendario, el que juzga a los demás 30+.
- Poder de dioses, 40+.

6/ Creación de objetos, trabajar para conseguir dinero, creación de bichos raros: Los objetos dan acceso a habilidades que los personajes no pueden tener o incluso más puntos de vida como protecciones. Se tira la habilidad de creación apropiada y su número de puntos de resultado (en este caso no como pxs en el de dado creciente, esto es una aclaración para mí de otra versión de estas reglas), son su nivel, que son los bonos que puede dar ese objeto, una vez los pierda o canse, se pierden los gastados para siempre, hay que ponerlos de nuevo. El número de puntos finales depende cuanto se trabaje en ese objeto, así:

- Una hora divide entre 3 los puntos, redondea como el DC quiera.
- Medio día divide entre 2, etc...
- Un día x1/:1 que es lo mismo.
- Una semana multiplica por 2 el resultado de puntos.
- Un mes x3.
- Un año x4.
- Una década x5.

-Un siglo x6.

-Un milenio x7.

Una vez un objeto es construido, no se le pueden sumar mas puntos, la unica opcion es substituir su nivel por otro en tiradas nuevas, que basicamente es construirlo de nuevo. El PC paga los puntos construidos con su dinero, si paga menos, solo tendra ese objeto tantos puntos o nivel, como lo que pago, paga despues de construir

Si el DC no lo cambia, el mundo es barato, se gana una unidad de dinero con cada punto conseguido en tirada de la habilidad con la que el personaje trabaje para conseguir dinero, las bases de tiempo para trabajar para ganar dinero son las mismas de tiempo que las de construir un objeto, multiplicador incluido.

La creacion de un objeto es basicamente igual que hacer la ficha de un PC, pero donde puedes ignorar partes o añadir habilidades que un PC humano no puede tener, crear un animal o un monstruo o una cazuela, solo dependen de que habilidades tengan y que la cazuela se crea con tiradas de construccion y nivel como el resultado de estas, mientras que los animales y monstruos de ejemplo el DC los puede crear como quiera directamente. Si un objeto pierde todos sus bonus, es destruido.

Las protecciones, aunque pueden dar otras habilidades, tienen una habilidad propia que prestan como suya a su dueño cuando la llevan que es "Blindar" y es de HP, dando mas aguante a este.

-Recuerda, esto solo para armaduras misticas o tecnologicas, no a las normales:

Las armaduras, ademas de servir de protecciones, si se tiene el mismo tiempo que se necesitaria para repararla, puedes hacerle una tirada de construccion para mejorarla, ya que por ejemplo, no sube contigo de nivel, pero para la tirada de construccion utilizas tu habilidad de Poder, eso si, tu puntuacion minima de resultado siempre sera como minimo de tu nivel. Y si, como utilizas Poder, puedes utilizar una Heroicidad.

Te quedas la mejor puntuacion, la actual o la del resultado segun el tiempo dedicado.

Pero recuerda, Poder y armadura seran de tantos dados o puntos como tu nivel cada uno cuando comience una aventura nueva...

Ah, con armadura me refiero, segun que ambientacion elijas para tu campaña, DC, que si un robot gigante, que si ropita cuca de una chica magica, un traje de un color chillon, una reluciente armadura, o alguna parte del cuerpo maldita del Pc, sus reglas son las mismas.

-Y si quiero construir o hacer la ficha de algo grande, muy grande? crealo como explicado, y luego, sin tener que poner un nivel mil para que pueda mover mil por ejemplo, mira justo el punto siguiente, el 7, y para que veas como va, si un PC saca 1 exito y mueve 20 mts, puedes decidir que si es un vehiculo al ser mas rapido, por cada exito mueve 100 por ejemplo, y asi... si la armadura poderosa de los personajes es una cosa gigante, como un robot enorme, tienes dos opciones, o han de ponerle habilidades que sustituyan las del personaje, por ejemplo una de mover propia, pero eso si, entonces cuando el robot se queda sin esa habilidad, has de decidir como DC si se sigue moviendo o no, puedes ponerle una habilidad que fuera combustible por ejemplo, pero pediria una armadura con muchos pts y a nivel bajo es complicado, o utilizas la mecanica basica de estas y sencillamente sigues utilizando la ficha del piloto con quizas calculos distintos de fuerza y movimiento por exitos y ya esta, vamos, construyendo algo grande...

7/ Aproximaciones en puntos de resultado para dudas de peso y movimiento, con habilidad apropiada o Poder, se aplican automaticamente, creacion de superataques:

-Solo correr: llegar a 5 puntos: 100 mts.

-Solo correr: 1 punto: 20 mts.

-Correr y algo mas: cada 2 puntos: 20 mts.

-Alcance como solo correr y correr en radio de alcance a partir de lo implicado.

-Cualquier combinacion correr: llegar a mas de 10 puntos: velocidad del sonido.

-Cualquier combinacion correr: llegar a mas de 20 puntos: velocidad de la luz.

-5 exitos: 500 Kgs levantar.

-Cada 1 exito: 100 kgs levantar.

-Cada 2 exitos: 100 kgs llevar encima.

Superataques, por que estan aqui?, el DC te puede limitar a tener uno, dos, tres o tantos como tu nivel, si quieres uno nuevo y ya tienes uno, puedes desaprenderlo, se ganan cuando subes de nivel o el DC quiera. O incluso puede dejarte crearlos al tirar Poder. Crear uno, tira Poder, con esos puntos, tienes tanto tu tirada como lo que hace segun repartas arriba, asi un resultado de 7 puede ser: un ataque de Poder con una tirada de 7 que afecta un radio de 140 mts.

Si los superataques son fijos, podrias plantear como DC, que si en la tirada de Poder no consigues llegar a su tirada, el PC no lo consigue hacer, entonces incluso podrias plantear que la unica forma de atacar con Poder fuera activar esos ataques, es decir, que la tirada de Poder por si sola no sirviera para hacer daño. Si el DC quiere ser benevolente, incluso podria considerar que has conseguido algo parcial, utilizando los puntos del resultado que no llego a ser bastante para el superataque completo.

Tambien una forma interesante de crearlos seria que fueran objetos, es decir, utilizando la seccion 6 junto con esta, tiras Poder para construirlos, el PC gasta su dinero, cuando utiliza un objeto de superataque, este se gasta.

Ah, y echale imaginacion DC, quien dice que los superataques o tiradas de Poder han de ser solo para hacer daño?

8/ Desafios, segun tipo de sesion, potencia de estos?, suma pxs de los PCs de jugadores, calcula nivel y tiralo como Poder con Heroicidad activada, al resultado aplique esto segun tipo de sesion:

-Sesion combates chorras :3.

-Sesion combates rivales :2.

-Sesion combates mortales :1/x1.

Ese es el nivel que tiene el encuentro para una escena de esa sesion, tiralo para cada escena, si continuas otro dia, tiralo de nuevo. Si quieres dividir el encuentro, reparte los pxs de este en varios oponentes.

Si en cambio no quieres desafios equilibrados, ya sabes, DC, hazlos como quieras, claro!

9/ Zonas molestas, venenos, enfermedades, etc: tira igual que con punto 8, pero son dados a lo apropiado que se pierden en esa zona, en el caso de Poder, solo no se cuentan esos dados mientras este dentro de la zona. Pueden perderse gradualmente uno a uno, todos de golpe, o como decida el DC, o incluso, si pierdes mas de la cuenta, tu PC lo podria pasar mal. Temas que puedan acabar con la vidilla del PC, mas que cansarle dados una habilidad, deberia irle bajando su aguante correspondiente 1 por cada dado de problema, aunque si tiene alguna habilidad adecuada, podria bajarle esa primero.

10/ Pxs Ueeeh!!!!: Aunque las reglas sean distintas, la base es la misma!, el calculo de pxs es el mismo!, si tu DJ quiere cambiar a otro juego de rol con reglas Ueeeh!, puede conservarte tus pxs para tu nuevo PC o versionado, si ambos quereis!!! Diferenciad pxs totales que ha ganado el PC y los pxs que actualmente tiene en su ficha. Cuando tu DC te de pxs para tu PC, que te los sume a tu total de pxs y luego que de estos para tu PC actual te de o el mismo numero o un % de tu total de pxs, lo que sea mayor; que el % sea acumulativo cada vez que te de pxs, hasta que tu PC tenga todos sus puntos, entonces los recibe de forma normal. Esto tan raro y lioso es lo mismo que decir, todo pxs le va a su total y le vas igualando como DC, los pxs en ficha con los totales poco a poco.

11/ Ser los malos: todos los personajes malvados que se opongan a los buenos, tienen una lista parecida de tipo de personaje, solo que en vez de protagonista llamalo antagonista, en vez de activar Heroicidad, pues Malignidad, je!, si los personajes de los jugadores son los malos de la historia de verdad (un bueno perseguido por una sociedad malvada o que no cree en el, sigue siendo bueno), pues les tocara irse enfrentando a los buenos que les saque el DC. Hay dos opciones de camino a seguir para un grupo malvado:

-Son malos que quieren gobernar el mundo para arreglarlo o acabar con lo peor de este, estos deberian ir pasando a su bando a los buenos que luchan contra ellos tras vencerlos si pueden, y normalmente se convierten a la larga en buenos, basicamente son los heroes llamados antiheroes o heroes oscuros. Tambien puedes sacarles perfectamente otros grupos de malos realmente destructivos en contra, queda bien.

-Quieren ser malos destructivos, siempre que sea divertido para todos, eso si, o se lo curran mucho, o puede ser complicado que suban su estatus de personaje, y si no lo suben, puede ser complicado que ellos tengan Heroicidades, mientras que todos los heroes que se enfrenten a ellos, probablemente si las tendran!

12/ Guasas finales: si algunas reglas son demasiado ambiguas, he escrito esto asi para que el DC pueda decidir, aplicar o cambiar lo que quiera de su parte para que pueda hacer mas suyo o mas vuestro este juego. Realmente, he de contar cuantas veces escribi "como el DC quiera"!

AVISO!, ANTES DE CONSEGUIR ESTO, EL CREADOR TE PEDIRA DONACIONES PARA QUE LE SEA MAS FACIL CREAR MAS JUEGOS, DE 0 A 5 EUROS, MAS NO SE TE OCURRA PAGAR POR ESTO, YA QUE 5 ES MUCHO!!!, SI TE GUSTA MUCHO EL JUEGO Y TIENES LAS PELAS, TU MISMO Y SE AGRADECERAN UN MONTON!, PERO SI VAS MAL DE DINERO NO, EH?!, POR SUPUESTO QUE SE LE PUEDE DONAR LA SIGUIENTE VEZ QUE TE LO ENCUENTRES SI QUIERES, DESPUES DE HABER DISFRUTADO PARTIDAS CON EL JUEGO O AL MENOS HABERTELO LEIDO Y QUE TE CONVENZA LO BASTANTE COMO PARA PAGAR ALGO!, SI ASI PUEDES OPINAR MEJOR...

Y SI, SE LE PUEDE DAR LA LATA AL CREADOR PARA QUE TE LO MASTEREE CUANDO CONSIGAS ESTE JUEGO, SI TE LO VENDE EN PERSONA, ES QUE TIENE TIEMPO PARA HACER DE MASTER!

Mas material rolero hecho por mi?, busca en mi pagina, "citiesofdestiny.com" !!!!!

Y para acabar, una frase celebre:

"-Si tuvieras un gran poder, que serias?, un dios o un demonio?"