

Creaciones roleras fanzine de ShinReloaded: Numero 2 (Version 2) :  
Reglas U.e.e.h.! Variante 2014 05 07 21 30 48 – 2014 05 11 03 00 09

## **EL MUNDO DE LOS DIOS BLINDADOS VARIANTE**

El juego de rol hiperveloz, de grandes heroes con increible equipacion de batalla!

1/ Que es un juego de rol de mesa?, informate!, mola mucho!

2/ De que va este juego de rol de mesa? De personas muy buenas y heroicas que consiguen habilidades sobrehumanas para vencer la tirania de villanos tambien sobrehumanos. Buenos ejemplos serian: Robots gigantes, grupo justiciero de trajes de colorines, guerreros de armaduras misticas, chicas magicas, heroes caidos de terrible maldicion que buscan hacer el bien antes de perecer. Elige la version que mas te guste para tus partidas roleras!

3/ Como son las nuevas reglas?, cambia o aplica las que quieras, cuando y como quieras, tu, oh gran director de juego, creador de tantos buenos momentos roleros!, siempre que sea para que todos los que disfruten con tus partidas, tu incluido, os lo paseis cada vez mejor, y esta, es la primera regla, aqui van las demas :

Se tira cualquier tipo de dado, cuenta solo todos los que hayan sacado un numero impar, el total es el resultado de la tirada.

La ficha sube de nivel, el nivel minimo es nivel 0.

Se dan a todos de 0 a 25 pxs por sesion de 2h30m, es un max 5 pxs por mediahora jugada.

Se reparten los mismos pxs a todos, valora el resultado total de la aventura.

Un ser humano normal esta muy limitado a como sube.

Se sube a un nivel siguiente si estos dos objetivos, pxs y edad, se cumplen:

---El personaje tiene tantos pxs minimos como el nivel al que quiere subir, multiplicado por si mismo, asi para subir a nivel 4 necesita  $4 \times 4 = 16$  pxs.

---El personaje ha de tener lo mismo en edad que lo que le pide en pxs el nivel al que quiere subir, asi, en el mismo ejemplo de para subir a nivel 4, el personaje necesita tener 16 años minimo, el mismo numero pero de edad, que en pxs necesita para ser nivel 4.

(Se nota que una edad inicial perfecta para los personajes, seria la de 16 años?)

Recomiendo que los malos que saques sobrenaturales tengan edades exageradas, no os preocupeis, que aun asi, todos se rigen por las mismas reglas y solo es para que el master haga mas facilmente las fichas de todos, sobretodo la de los malos, que deberian poder aguantar un poco y dar un poco de guerra a un grupo de poderosos heroes!

Sin nivel tiras un dado minimo para cualquier tirada, como si lo tuvieras, pero no es asi.

Cada nivel te da un unico dado extra que tendras que elegir en que habilidad te lo pones, aunque tengas un solo dado, tienes en esa habilidad un conocimiento que aunque otro pueda tirar su dado minimo y ambos tirar un dado por ello, tus resultados son mejores.

Tener cero dados en una habilidad no es malo, tiras el minimo, tener menos de cero por cualquier cosa, si.

Ejemplos de habilidades serian un verbo y quizas algo mas aclaratorio, un nombre, adjetivos, etc..., que al que haga la partida les encuentre sentido, un "correr maratones" es una habilidad aceptable y bien explicada, un "bananear" no...

Acostumbro a englobar los sistemas de juego que creo con habilidades, (ah, no acostumbro a utilizar atributos en mis sistemas de juego), en estos cuatro grupos, aqui esta division es importante:

---De HP (o PV) : para habilidades relacionadas con el fisico.

---De MP (o PM) : para habilidades relacionadas con la mente.

---De SP (o PS) : para habilidades relacionadas con la interaccion social.

---De CP (o PC) : para habilidades relacionadas con la partida o extrañas.

*Habilidades negativas: si las tienes, dan puntos a otras habilidades, las únicas de base que voy a poner están relacionadas con los superpoderes en este juego, son debilidades elementales: Madera, Fuego, Agua, para que se entiendan como van, si en un combate mental, tu personaje es de agua y el oponente es de madera en ese tipo de combates, cuando este te ataque, tendrás que informarle de cuanta debilidad a madera tiene tu personaje, tu oponente tendrá eso como dados extras contra ti.*

*Ah, HP, MP, SP, y CP, también son habilidades.*

*Y ahora el equipo especial molon por el que estamos todos aquí, al menos yo!:*

*Tras cada desafío, los personajes protagonistas deberían poder conseguir una pieza de equipo especial, si quieres, da más, pero creo que es más divertido con una sola cada vez y más fácil.*

*Hay cuatro tipos distintos de equipos especiales según su grupo, si son de HP, MP, SP, CP..*

*Solo puedes llevar una única pieza de equipo especial de un grupo en concreto, pudiendo tener cuatro en total, una de cada grupo.*

*El equipo especial da habilidades mientras se lleva puesto, si son superiores a las que ya tenga el personaje, utiliza la más alta cuando sea necesario, no las sumes!, cuantos dados tiene una habilidad para ser claramente sobrehumana?, decídelo tu.*

*Para directores de juego, como crear equipo especial y repartirlo:*

*-Hazte una tabla para hacer tiradas de dado, como interesa que el equipo especial siempre de habilidades con como mínimo 2 dados (para tener alguna ventaja extra!).*

*-Los dos primeros valores de la tabla son "1 : no hay equipo" y "2", si en alguna tirada sale un número distinto de 1, reparte ese equipo especial, de nivel como ese resultado, a los personajes, entonces, pon el número siguiente más alto posible en la tabla, si el máximo era 5, ahora hay un 6 también y así...*

*-Como se reparte el equipo especial si salió alguno: el personaje cuyo nivel sumados de todo su equipo especial puesto sea más bajo, elige primero si lo quiere, si no el siguiente. Si por esto, descarta otro equipo especial, los demás eligen de la misma forma, cuando estén todos elegidos, el equipo no puesto, desaparece. Los personajes no pueden intercambiarse su equipo especial en principio, como lo de que desaparezca, esta regla es solo para que no se quede uno solo con lo mejor. Ah!, y en principio, no se puede elegir un equipo especial de menor nivel que el que tengas puesto, también por lo mismo. Ah, los descartados pueden volver a salir en la tirada en la tabla claro!, si la tirada sale el nivel de uno ya adquirido, considera que el resultado del dado es 1. Un personaje puede llevar equipos especiales de diferentes debilidades elementales, se le aplica la adecuada según el tipo de grupo de habilidades con las que se enfrenta al desafío o rival y ya está. Y por último de este punto, es mejor que cada jugador se apunte en su ficha de personaje que equipo lleva este, con apuntar el nivel de estos, como todos son distintos, ya va bien.*

*-Como se crea el equipo especial?, hazlos como tarjetitas si quieres, podrían quedar chulas.*

*Empezando por el único equipo de nivel 2, crea solo uno de cada nivel siguiente y ves alternando de que grupo son, no los hagas siempre de lo mismo, utiliza esta otra tabla de guía si te va bien y te ayuda:*

*1 equipo especial del grupo de HP*

*2 equipo especial del grupo de MP*

*3 equipo especial del grupo de SP*

*4 equipo especial del grupo de CP*

*(no repitas resultados!, apunta y cuando hayan salido todos, reinicia tabla y tira más!)*

*El nivel del equipo son los dados a poner en habilidades que da este e intenta que no haya ninguna habilidad a menos de dos dados y que sean lo más útiles y molones que puedas.*

*Ah!, y si le pones una única habilidad negativa por alguna debilidad elemental, tienes más puntos a poner en más habilidades!, así un equipo de nivel 4 con 4 dados repartidos está bien hecho, un equipo de nivel 5 con 7 dados repartidos y 2 dados de debilidad al fuego como su resultado final es su nivel (7 - 2 : 5), también está bien.*

*Ejemplos de puntos para fichas de malos:*

*Minions recurrentes: ficha nivel 0*

*Mid-bosses: ficha mas o menos fuerte, con algun equipo especial, pts como grupo o menos.*

*Final-bosses: ficha con superequipo especial, pts como grupo o a ojo.*

*The Last Boss: el jefe final de campaña, como tu veas, que supere los demas, eso si...*

*Ejemplos de tono para aventuras, proporcion a jugar para cada tipo:*

*Tono guasa: 3*

*Tono serio: 2, ejemplo, contra mid bosses, seran los que mas se traten y sobrevivan mas.*

*Tono susto: 1, para fin campaña, contra el jefe final despertado o algo asi...*

*Tono especial a elegir: 1, que elija algun jugador de la partida.*

*Consejos para arbitrar:*

*Las partidas molaria que fueran de heroes y malos evidentes, sin dilemas morales, como una serie de superheroes para crios, es la idea de este juego, pero hacedlas como querais!*

*Truco definitivo para jugar partidas cada vez mas divertidas!, si tu fuiste el director de juego y una no te gusta como ha quedado, modifica lo oportuno y repitela!*

*Y ya se que podria explicar mas reglas, pero no lo veo necesario, jugad como mas os guste!*

*4/ Pxs Ueeeh!!!!: Aunque las reglas sean distintas, la base es la misma!, el calculo de pxs es el mismo! (ejem!..., o parecido...), 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.*

*5/ AVISO!, SI ES EL MISMO CREADOR DEL JUEGO EL QUE TE DIO ESTO, PUEDE PEDIRTE DONACIONES PARA INTENTAR VIVIR DEL CUENTO, O AL MENOS MERENDAR CON ELLO, 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! (SI DONAS 0, AL MENOS LEELO Y DI TU OPINION AL CREADOR.)*

*6/ 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?"*