

# **F**ANZINE **E**XPANSION **1 D**E **C**UENTOS **C**LASICOS **C**ON **C**ITIESOFDESTINY.**C**OM



*NO ES NECESARIO PARA SEGUIR JUGANDO AL JUEGO, PERO SI QUIERES MAS DE LO MISMO, ESTE ES TU LIBRO!, COPIALO, MODIFICALO O USALO COMO TE DE LA GANA! EMPEZADO EL 20141130181413 POR IVAN ANTONIO GOIG CAMPOY (SHINRELOADED) SOLO PARA DIVERTIRNOS JUGANDO A ROL, IMAGINANDO Y CREADO!, Y SIGO SIN EXPLICAR QUE ES UN JUEGO DE ROL, PERO CASI LO HAGO PARA RELLENAR ESPACIO!*

**FANZINE EXPANSION 1 DE CUENTOS CLASICOS CON CITIESOFDESTINY.COM  
GUIA RAPIDA DE LAS SECCIONES!**

**1º TABLAS, ACCESO RAPIDO.**

**2º PERSONAJE, EXTRAS A CREACION Y SUBIDA DE NIVEL.**

**3º EQUIPO, REGLAS OPCIONALES.**

**4º MUNDO, AYUDAS, IDEAS Y CONSEJOS PARA DIRIGIR EL JUEGO.**

**EMPECEMOS!**

**1º TABLAS**

**RECUPERACION DAÑOS PERSONAJE:**

ESCENA DESCANSO Y ENTERO,  
SI EN NEGATIVOS, PREGUNTAR  
AL ARBITRO DE LA PARTIDA.

**CREACION PERSONAJES, DE LA  
COMBINACION MAS FACIL DE JUGAR  
A LA MAS DIFICIL:**

MADERA, ALFA, ESTANDAR  
AGUA, BETA, CREADORA  
SIN ELEMENTO, GAMMA, INFINITA  
FUEGO, OMEGA, DESTRUCTORA

**RECORDATORIO CREACION OBJETOS:**

SI ERES EL ARBITRO, PONLE LOS PTS  
QUE CREAS QUE NECESITA, DONDE  
QUIERAS, CALCULA SU NIVEL COMO  
SI FUERA UN CONJ/TEC, PRECIO  
ESTANDAR COMO SU NIVEL X 2, SI  
TIRADA CREACION DIARIA, PAGAS EN  
MATERIALES TANTO COMO CADA  
NIVEL AL QUE PODRIA SUBIR, SI LA  
TIRADA ES MUY DIFICIL, PUEDES IR A  
DIFICULTAD DE MAS DE 12 Y  
MIENTRAS PASES LA TIRADA Y PAGUES  
LOS MATERIALES, SIEMPRE PODRAS  
SUBIRLO UN NIVEL MAS AL DIA.

**OPCION PUNTOS SUBIR NIVEL:**

REPITE TIRADAS CREACION NIV 1,  
MULTIPLICA POR NIVEL AL QUE SUBES,  
SI ES MAS QUE ACTUAL, RETOCA FICHA

**TOTAL OBJETOS TRANSPORTADOS:**

SI LA SUMA DE LOS NIVELES DE LOS  
OBJETOS QUE SE LLEVEN ES MAS QUE  
LOS HP DEL QUE LOS LLEVA, LO QUE  
SOBRA ES UN MALUS A TODAS SUS  
TIRADAS, SI POR ELLO UNA TIRADA  
ES NEGATIVA, LE ES IMPOSIBLE HACER  
HACER LA ACCION POR LA QUE TIRO.  
AUNQUE VALORES DE ATAQUE O DE  
PROTECCIONES, SE LIMITAN POR EL  
NIVEL DE SU USUARIO, EL OBJETO  
SIGUE CONTANDO SU NIVEL ENTERO  
PARA PODER LLEVARLO O NO.

**PERDIDA NIVEL OBJETOS:**

TODO OBJETO USADO EN UNA  
AVENTURA, SE DESGASTA UN NIVEL  
AL FINAL DE LA MISMA.

**JUSTICIA KARMICA:**

HACE ALGO BUENO?, LE PASARA ALGO  
IGUAL O MAS BUENO TODAVIA, HACE  
ALGO MALO?, LO EQUIVALENTE.

**2º PERSONAJE**

**RECUPERACION DE DAÑOS Y CANSANCIO DEL PERSONAJE:** SI TIENE IGUAL O MAS QUE  
SU TOTAL DE HP(+ATRIB+ARMAD) EN NEGATIVOS, UNA ESCENA DONDE DESCANSE DIEZ  
MINUTOS, LO RECUPERA AL 100%. SI TIENE MENOS (SI HP 12, -13 HP ES MENOS), EL  
ARBITRO DECIDE SEGUN FUE EL PROBLEMA, SI SE LO MERECE O NO, SI HA CAIDO PARA  
SIEMPRE O SOLO ESTA TAN HERIDO QUE TARDARA MUCHO MAS EN CURARSE DE FORMA  
NATURAL O SI SENCILLAMENTE SE LEVANTA ENTERO DENTRO DE UN RATO MAS LARGO...

**LOS TRES ELEMENTOS DE PODER,** SI NO PONE LO CONTRARIO, EL ELEMENTO DE TODO  
OBJETO O PERSONAJE DE BASE, ES MADERA. TECNICAS O CONJUROS VAN POR EL MISMO  
QUE SU LANZADOR. LOS ELEMENTOS QUE HAY, SON MEDIO CLASICOS Y CREO QUE SE  
ENTIENDE BIEN CUAL VENDE A CUAL NO?

MADERA                      AGUA  
SIN ELEMENTO  
FUEGO

SIN ELEMENTO NO VENDE NI ES VENCIDO POR NINGUNO. EL ARBITRO PUEDE DARLE  
CUANDO QUIERA UN BONO AL POSEEDOR DE UN ELEMENTO QUE SEA MAS FUERTE QUE

EL QUE TENGA QUIEN SE ENFRENTA A EL, PLANTEATE EFECTOS PELICULEROS POR ELLO.  
-MADERA TAMBIEN ENGLOBARIA OTROS SOLIDOS, TIERRA, METAL, PERSONAS...  
-AGUA TAMBIEN ENGLOBARIA OTROS TIPOS DE LIQUIDOS...  
-SIN ELEMENTO SERIA UNA IMPOSIBILIDAD HECHA REALIDAD, COSAS MISTICAS RARAS...  
-FUEGO ENGLOBARIA TAMBIEN VIENTO, GASES...

**Y PORQUE ESTOS NOMBRES DE LA NATURALEZA DEL PERSONAJE ESTILO LETRAS GRIEGAS JUNTO CON TIPO MAGIA?, PORQUE ME PARECEN MUY MOLONES!**

-ALFA, ES EL FUERTE, LA PARED, TIENE HP D10, MP "NO"  
-BETA, ES EL SANTO, EL APOYO, TIENE HP D8, MP D4  
-GAMMA, ES EL SABIO, EL MULTITAREA, TIENE HP D6, MP D6  
-OMEGA, ES EL LISTO, EL MISTICO, TIENE HP D4, MP D8

**TIPOS DE MAGIA/TEC, PARA RECORDARLOS, LLAMO ESTANDAR AL QUE NO TIENE**

-ESTANDAR, SIN MAGIA NI BONO A MP  
-CREADORA, BONO SAB SUMADO SI LO TIENE  
-INFINITO, TIENE LOS DOS ESTILOS MAGICOS BONO SAB O INT SUMADO EL MAS BAJO  
-DESTRUCTORA, BONO INT SUMADO SI LO TIENE

**REGLA OPCIONAL DE "UY, QUE DEBIL SUBES! MEJORAR / PERDER NIVELES?...", ES UNA FORMA DISTINTA Y MAS FACIL DE SUBIRLES O BAJARLES DE NIVEL. SI UTILIZAS ESTA VARIANTE, DONDE A VECES NO GANAN PUNTOS, PERO LUEGO SUBEN MEJOR, IGNORA LA FORMA DE SUBIR DEL PRIMER LIBRO. TIRA 1D4 PARA ATRIBUTOS, SU RESULTADO LO MULTIPLICAS POR EL NIVEL AL QUE SUBES, SI ES MAS QUE LO QUE YA TIENES, TE QUEDAS EL NUEVO VALOR, SI ES MENOS, TE QUEDAS CON EL VALOR MAS ALTO, SI AHORA TIENES MAS, REPARTE LOS NUEVOS PUNTOS EN ATRIBUTOS, RECUERDA QUE PUEDES TENER COMO MAXIMO TANTOS EN UN MISMO ATRIBUTO COMO TU NIVEL. UNA VEZ YA COMPROBADOS LOS ATRIBUTOS, CON HP Y MP HACES PARECIDO, TIRAS EL DADO QUE TOQUE PARA CADA UNO, LE SUMAS EL BONO DE ATRIBUTO QUE LE TOQUE SI TIENE, Y LUEGO TAMBIEN MULTIPLICAS ESE RESULTADO POR EL NIVEL AL QUE SUBES, SI ES MAS TE LO QUEDAS Y MODIFICAS, SI ES MENOS, TE QUEDAS EL MAS ALTO. DESPUES, LO DE SIEMPRE, TECNICA NUEVA SI LA TIENE, COMPROBAR BONOS EN EQUIPO, TEC/CONJ, ETC... PERDER O BAJAR NIVELES DE PERSONAJE SERIA MUY FACIL DE HACER CON ESTA MISMA REGLA, SOLO QUE EL RESULTADO QUE SE QUEDARIA EL PERSONAJE SERIA AL REVES, SIEMPRE EL MENOR DE O LA TIRADA O DE LO QUE YA TUVIERA.**

**UNAS POCAS MOTIVACIONES OPCIONALES PARA LOS PERSONAJES PARA INTENTAR CREAR UN GRUPO DE HEROES MAS UNIDO Y EMPRENDEDOR PARA TU PARTIDA QUE MUEVE AL PERSONAJE?**

-IDEALES-  
-RIQUEZAS-  
-BONDAD-  
-SUPERARSE-

**PORQUE NUNCA DEJARIA TIRADOS, NI HARIA UNA MALA PASADA A SUS COMPAÑEROS?**

-AMISTAD-  
-PROFESIONALIDAD-  
-MENTALIDAD DE GRUPO-  
-ORGULLO-

**PORQUE NUNCA HARIA COSAS MALAS, Y LUCHARIA CONTRA ESTAS SIN DUDARLO?**

-ES UN HEROE NATURAL-  
-POR LA LEY Y EL ORDEN-  
-TRATA A LOS DEMAS COMO QUIERE SER TRATADO-  
-PORQUE SI YO NO LO HAGO, TU NO LO HARAS!, NO TE LO PERMITIRE!-

### COMO REACCIONA ANTE UN PROBLEMA, COMO SE METE EN ESTE?

-RAUDO Y VELOZ A SOLUCIONARLO!-

-ME ESPERO QUE ME AFECTE, ENTONCES CUIDADO CONMIGO!-

-INVESTIGO ANTES DE ACTUAR, LUEGO ACTUO!-

-INTENTO AYUDAR SIN SABER SI PUEDO O NO, Y YA ESTA...-

### SI OCURRE ALGO MALO, QUE LE AFECTA MUCHO, COMO REACCIONA?

-SE AISLA, PERO EN REALIDAD NECESITA QUE LO APOYEN-

-PIENSA EN LA VENGANZA Y COMO NO ARRASTRAR TUS COMPAÑEROS A ELLA-

-SE VUELVE MAS ANALITICO, NECESITARA DESPERTAR SUS EMOCIONES OTRA VEZ-

-LLORA Y SUFRE COMO UNA MAGDALENA, POCO A POCO LO IRA SUPERANDO-

### Y SI LE OCURRE ALGO MUY BUENO?

-NO SE LO CREE, QUE NO SEA UN ENGAÑO, LO BUENO CREES QUE NO TE PASA A TI-

-LO ACEPTA TAL CUAL-

-LO DISFRUTA AL MAXIMO-

-SI PUEDE, SE LO DA A OTRO O LO COMPARTE, NO CREE NECESITAR TANTO-

### **3º EQUIPO**

#### **CREACION DE OBJETOS RAPIDA Y SENCILLA, PARA EL ARBITRO!**

EL OBJETO HACE LO QUE QUIERES QUE HAGA Y TIENE LOS PUNTOS QUE QUIERAS DONDE QUIERAS, LUEGO SOLO CALCULA QUE NIVEL ES, UTILIZA LA TABLA DE CREACION DE CONJUROS DEL PRIMER LIBRO POR SI NO RECUERDAS CUANTO ES CADA DADO EN PUNTOS Y LUEGO SUMA OTROS PUNTOS QUE TENGA, ESE ES SU NIVEL. SI LUEGO EL PERSONAJE PUEDE SUMAR ALGUNO DE SUS ATRIBUTOS COMO BONUS A ALGUNA PARTE DEL OBJETO AL UTILIZARLO, TU LO DECIDES ARBITRO. SI ES DADO DE DAÑO O MAS HP POR PROTECCIONES, LIMITA POR NIVEL PERSONAJE, PRIMERO ESOS PTS, COMO CREAS.

#### **BASES DE LOS OBJETOS**

-CONSIDERA QUE SON CONJUROS CONGELADOS EN EL TIEMPO, CONSTRUIDOS CON MATERIALES PERMANENTES, SU EFECTO, AUN INSTANTANEO, SE MANTIENE HASTA NO PERDERSE POR DESGASTE, SI TIENE ALGUN ENCADENAR, PUEDE RECUPERAR SU EFECTO GASTADO SI PASA LA TIRADA?, ARBITRO DECIDE.

-OBJETOS DE EFECTOS RAROS?, DEBERIAN SER DIFICILES DE ENCONTRAR, NO HAY DIFERENCIA ENTRE UN OBJETO CON MAGIAS Y UNO SIN, MAS QUE SU CREACION.

**PESO DE LOS OBJETOS**, MAS QUE KILOS, ES SU NIVEL, QUE ES ALGO ASI COMO LA MOLESTIA DE LLEVARLO, REALMENTE PUEDE SER DESDE SU PESO A CUAN APARATOSO ES DE LLEVAR O INCLUSO SI ES DEMASIADO PODEROSO PARA MANEJAR A TU NIVEL.

EL TOTAL DE NIVELES DE EQUIPO QUE SE PUEDE LLEVAR, LIMITADOS O NO POR SU NIVEL, QUE SE CUENTAN ENTEROS PARA "PESO", ES IGUAL A LOS HP DEL QUE TRANSPORTA, SI HAY MAS QUE ESO, MALUS Y MAS MALUS A TODAS SUS ACCIONES COMO NIVELES EXTRA, SI POR ELLO HAY TIRADAS NEGATIVAS, NO PUEDE HACER ESA ACCION. LLEVALO TODO SIEMPRE DE TAL FORMA QUE, LO QUE TE MOLESTE A TU MOVIMIENTO, SI HAY UN PROBLEMA, PUEDES SOLTARLO FACILMENTE!

**COMO EL PESO AQUI ES ALGO ABSTRACTO**, UNA TRAMPA POR PESO SE ACTIVARIA POR NIVELES DE OBJETOS TRANSPORTADOS, NO POR PESO REAL, PUEDES DECIR TANTO "TU PESO LA ACTIVO" COMO "LLEVAS TANTAS COSAS QUE UNA TOCO AHI Y LA ACTIVO".

UN **PERSONAJE NORMAL PESA NIVEL 12**, SIN IMPORTAR NIVEL REAL, PARA ESTANDARIZAR, Y LUEGO, MAS LO QUE LLEVE ENCIMA.

**ACLARACION PRECIO CONSTRUIR Y CREAR OBJETOS ENORMES**, UN OBJETO CUESTA INTENTAR PONERLE UN NIVEL EXTRA TANTO COMO EL NIVEL AL QUE SE QUEDARIA, SE RESUELVE SI SE CONSIGUE CON UNA TIRADA DIARIA DE CONSTRUCCION SACAR MAS QUE EL NIVEL NUEVO. SI NO TIENES EL OFICIO ADECUADO, TENDRAS ALGUN MALUS A OJO

ARBITRO. OBJETOS ENORMES, COMO UN BARCO, NAVE ESPACIAL, SE PUEDEN CONSTRUIR POR PIEZAS Y LUEGO JUNTARLAS Y SUMAR TODOS SUS NIVELES A OJO MASTER. POR OTRO LADO, SI HAY DEMASIADA DIFICULTAD, EL CONSTRUCTOR, SOLO SI TIENE EL OFICIO ADECUADO!, PUEDE ELEGIR INTENTAR PASAR UNA DIFICULTAD DE 12 CON SU TIRADA DE CONSTRUCCION DIARIA, SI LA CONSIGUE, PUEDE SUMAR UN NIVEL AL OBJETO, SEA CUAL SEA SU NIVEL, SIRVE TAMBIEN PARA VARIOS CONSTRUCTORES TRABAJANDO EN UN OBJETO ENORME DE MUCHO NIVEL, SUMAS TODOS LOS NIVELES CONSEGUIDOS, SOLO RESTAS TODOS LOS MATERIALES GASTADOS PARA CADA NIVEL EXTRA UNO A UNO, QUE TENGA EL OBJETO Y NO TE LIES MAS.

#### **ARREGLAR LOS HP DE UNAS PROTECCIONES**

UN DIA DE TRABAJO Y TANTOS MATERIALES COMO HP QUE QUIERAS QUE RECUPERE, ES BASTANTE MAS BARATO ARREGLAR QUE NO HACERLA NUEVA.

**EMPUJAR POR FUERZA SE COMPLICA SI UTILIZAS LAS REGLAS DE TRANSPORTAR, EL PESO POR NIVELES DEL PERSONAJE, CON SU EQUIPO, SE SUMA A SU TIRADA DE FUERZA, PARA EMPUJAR O EVITAR SER EMPUJADO, Y SE RESUELVE COMO SIEMPRE.**

**CONJUROS EN OBJETOS, PASAR UN CNJ/TCN TUYO A OBJETO, PIDE UN DIA DE CREACION ENTERO, GASTAR EL DOBLE EN MATERIALES QUE EL NIVEL DEL CONJURO, GASTAS LOS MP ADECUADOS AL FINAL DEL DIA, NO HACE FALTA TIRADA DE CREACION EN ESTE CASO, Y TIENES EL CONJURO DENTRO DEL OBJETO. DECIDE ALGUN TIPO DE ACTIVACION QUE EL ARBITRO PERMITA Y CUANDO ALGUIEN LO ACTIVE, EL CONJURO SUCEDE SIN GASTAR MP, Y SE PIERDE AL SER USADO. LOS BONOS POR ATRIBUTOS AL CONJURO O TECNICA SERAN LOS DEL NUEVO LANZADOR Y SI ES DE MAS NIVEL QUE SU NUEVO USUARIO, SU DIFERENCIA DE NIVELES ES EFECTO EN DADO DE DAÑO QUE LE CAUSA POR NO CONTROLARLO BIEN, EL ARBITRO PUEDE CAMBIAR ESTO COMO MEJOR LE PAREZCA.**

#### **4º MUNDO**

#### **ERASE UNA VEZ... OTRA VEZ?**

**ENTRE AVENTURAS TRAS SUBIR NIVEL, O..., "TIO, QUE HICE CON MI EQUIPO?"**

UN PERSONAJE AVENTURERO Y SOCIABLE, TIENE MAS NIVEL Y ESTA MEJOR EQUIPADO. NO ES SOLO POR REUTILIZAR LAS RELIQUIAS O MARAVILLAS QUE HAYA ENCONTRADO, ENTRE AVENTURAS, SU VIDA MEJORA POR SEGUIR SUS SUEÑOS, SE DESPRENDE DE LO INUTIL, VIVE BIEN Y SE PREPARA PARA LA SIGUIENTE. COMO ES EN REGLAS ESTO? PARA LA AVENTURA SIGUIENTE, UN PERSONAJE QUE SUBIO DE NIVEL Y PARA LA PRIMERA PARTIDA DE UN PERSONAJE RECIEN CREADO TAMBIEN VALE, RETOCA, ARREGLA O MODIFICA SU EQUIPO O CONSIGUE COSAS NUEVAS COMO EL ARBITRO LE PERMITA. SE QUEDA TANTO PARA LLEVAR ENCIMA COMO SUS HP EN NIVELES EQUIPO, SI QUIERE. PUEDE LLEVAR MATERIALES EN VEZ DE EQUIPO CONSTRUIDO TAMBIEN, PERO OCUPAN COMO NIVEL SU VALOR. LO INNECESARIO, SE RECONVIERTE EN MATERIALES (O SEA "DINERO") PARA VER QUE BIEN HA VIVIDO EL PERSONAJE ESOS DIAS Y AYUDADO A SU COMUNIDAD, ETC... ESTO IMPLICA QUE SI SUBIO NIVEL, IGNORA LO DE QUE EL EQUIPO SE ESTROPEA, ES INNECESARIO, SE MODIFICA DESPUES COMO QUIERAS AL CALIBRAR EQUIPO A TU NUEVO NIVEL. SI NO SUBIO NIVEL, Y NO DEBERIA OCURRIR NUNCA ESTO!..., SE QUEDA LO QUE TENIA Y NOTARA EL DESGASTE DE SU EQUIPO... SI FUE ASI, QUE HABRA PASADO?...

**FICHAS DE NIVEL 1, COMBINACIONES CREACION ESTANDAR, PERSONAJES O BICHOS, PARA USO DEL ARBITRO COMO PARA QUE LAS JUEGUEN SUS JUGADORES**

NO ACUMULES PROFESIONES, MAS COMODO, MANTIENE O LA CAMBIA AL SUBIR NIVEL.

PARA OTROS CASOS, SI FUERA MAS DE NIVEL 3, SI TIENE TECNICAS O CONJUROS, CON QUE TENGA DE UNO A TRES POSIBLES DE LOS NIVELES QUE PUEDA Y QUIERA, YA VA BIEN PARA EMPEZAR, QUE APRENDA MAS DE UNO DE LOS QUE LE FALTEN CADA NIVEL.

-RECORDATORIO PARA CREAR FICHAS:

ELEMENTO NATURALEZA PODER NIVEL HP MP FUERZA GOLPEAR ESQUIVAR LANZAR MOVIMIENTO REACCION FORTALEZA CONSTITUCION INTELIGENCIA SABIDURIA CARISMA ASPECTO SUERTE DESTINO TECNICAS/CONJUROS CONOCIMIENTOS

-(HP, MP, ARMA, SUMADOS ATRIB Y ARMAD SI TOCA, Y SI LAS SUBES DE NIVEL, UTILIZA LA VARIANTE DE SUBIDA DE ESTE LIBRO MEJOR...)

Y POR FIN, LAS FICHAS DE EJEMPLO SON ESTAS:

01/ MAD ALF EST NIV 1/ HP 7/ MP NO/ FUE+1 GOLP+1 FOR+1/ TCN NO/ EQU: \_ARMA DAÑO 1D4+1\_ \_ARMADURA+4HP\_ /

02/ AGU BET CRE NIV 1/ HP 10/ MP 4/ SAB+1/ TCN 1:CURA 1D4 HP/ EQU: \_ARMA DAÑO 1D4\_ \_ARMADURA+4HP\_ /

03/ SIN GAM INF NIV 1/ HP 10/ MP 6/ INT+1 SAB+1/ TCN 1:CURA 1D4 MP/ EQU: \_ARMA DAÑO 1D4\_ \_ARMADURA+4HP\_ /

04/ FUE OME DES NIV 1/ HP 7/ MP 2/ ESQ+1 REA+1 INT+1 DES+1/ TCN 1:DAÑA 1D4 HP/ EQU: \_ARMA DAÑO 1D4\_ \_ARMADURA+4HP\_ /

**PUEBLO BASE, LUGARES POSIBLEMENTE NECESARIOS:**

-TABERNA PARA COMER, COMPRAR COMIDA AQUI TAMBIEN?

-ZONA DE ENTRETENIMIENTO Y JUEGOS PARA SOCIALIZAR, PLAZA PUEBLO? FIESTAS?

-POSADA PARA DORMIR

-TIENDA OBJETOS COMUNES PARA COMPRAR COSAS, ARMAS NO, COMIDA NO

-ARMERIA ARMAS VARIADAS

-TIENDA ARMADURAS, ROPA

-LUGAR DE RECOPIAR CONOCIMIENTO COMUN, BIBLIOTECA?, FILOSOFOS?

-CASA DE LOS DUEÑOS DEL INFINITO PARA SER CONTRATADOS ALLI?, OTROS?

-LUGAR DE ENTRENAMIENTO PARA SUBIR NIVEL, ORGANIZAR GUARDIAS CIUDAD AQUI?

-HOSPITAL, LUGAR DE SANACION

-CASA DEL MAGO, PUES ESO, OTRO LOCO MAS, UNA TORRE?

-LUGAR DE REUNIONES IMPORTANTES, ALCALDIA?

-COLEGIO O CUIDADO Y EDUCACION DE PERSONAS?

-GREMIO DE CAZADORES

-GREMIO DE RECOLECTORES

-GREMIO DE ARQUITECTOS, CONSTRUCTORES COSAS GRANDES

-DONACION DE MATERIALES, SI TE SIENTES GENEROSO, PARA PUEBLO DIRECTAMENTE

**BASE MOVIL? PODRIAS LLEVAR TU HOGAR DONDE QUIERAS! Y ESTAR COMO EN CASA EN CUALQUIER SITIO, PUEDES AMPLIARLA, PONER MAS HABITACIONES PARA AMIGOS Y DEFENSAS Y ARMAMENTO, SISTEMAS DE MOVIMIENTO NUEVOS, ETC..., CUANTO MAS COMODOS VIAJEN, MAS VIAJARAN Y LLEVARAN GENTES CON ELLOS!, ACOSTUMBRA A LOS PERSONAJES YA A IR ASI, SI TE HACE GRACIA LA IDEA, YA DESDE EL PRINCIPIO!**

**AYUDAS PARA ELEGIR LA AMBIENTACION Y LOS SUCESOS DE LA PARTIDA**

-TIPO DE AMBIENTACION=

PASADO

FANTASIA CLASICA

PRESENTE

Y LUEGO ELIGE TAMBIEN CON=

SOBRENATURAL

FUTURO

CIENCIA FICCION

(EJEMPLOS CLASICOS SON: MEDIEVAL FANTASTICA CLASICA, ACTUAL SOBRENATURAL, FUTURO DE CIENCIA FICCION)

-ORIGENES Y TIPOS DE HISTORIAS=

EXTRATERRESTRES Y VIAJES POR EL ESPACIO

VIDAS NORMALES AUNQUE SEA EN MUNDO RARO

MAGIA Y MIL MARAVILLAS DE LO MISTICO

-TIPO DE LUGAR EN EL QUE OCURRIRAN LOS DESAFIOS, NO REPITAS SI MISMA ZONA:

123 TODO RECTO MAS O MENOS  
45 LUGAR BIEN ESTRUCTURADO  
6 CUEVA O LUGAR DESORDENADO

PARA CREAR UNA ZONA DESORDENADA PODRIAS TIRAR ALGUN DADO PARA DECIDIR EN QUE DIRECCION ESTA, NO TE OLVIDES ARRIBA Y ABAJO EN CASO DE CUEVAS O SIMILAR, PODRIA ESTAR CONSTRUIDO EN TRES DIMENSIONES...

**SUCESOS EN PARTIDA**, ESTA TABLA DE DESAFIOS, QUE DIGO YO QUE YA TE SONARA..., TE VOY A ENSEÑAR COMO LA DESARROLLARIA Y EXPANDIRIA YO:

**CANTIDAD Y PODER**

1 2 3 MUCHOS POCO NIVEL  
4 5 POCOS NIVEL PARECIDO  
6 UNO SOLO MAX NIV POSIBLE

Y LUEGO  
ELIGE  
TAMBIEN=

**ESTILO DE DESAFIO**

1 2 3 DESASTRES/ACCIDENTES NATURALES  
4 5 BESTIAS SALVAJES  
6 ENEMIGOS INTELIGENTES

**REACCION DEL DESAFIO ANTE VOSOTROS:**

123 ESTA DE CAZA, PELIGROSO, TAL QUE OS VE O ENTRAIS EN SU ZONA, ATACA  
45 CAUTELOSO, NEGOCIA O DETECTALO, ATACA SI LO ACTIVAIS O LO MOLESTAIS.  
6 HUIRA, SE APARTARA U OCURRIRA ALEJANDOSE DE VOSOTROS.

**LA PRIMERA PARTIDA** ESTARIA BIEN QUE FUERA SOLO DE EXPLORACION PURA Y DURA CON PROBLEMAS MENORES, ASI QUE UTILIZARIA SOLO LOS VALORES 1 2 3 DE AMBAS TABLAS, EN LA SEGUNDA, YA METERIA EL VALOR 4 5 SOLO DE LA SEGUNDA TABLA, EN LA TERCERA TAMBIEN DE LA SEGUNDA TABLA EL VALOR 6 ENEMIGOS INTELIGENTES, EN LA CUARTA YA AMPLIARIA LA PRIMERA TABLA CON SUS RESULTADOS DE 4 5 Y YA EN LA QUINTA, POR FIN EL DE 6 DE LA PRIMERA TABLA, YA DEBERIAN HABER APRENDIDO A MOVERSE POR EL MUNDO. SI TIENES ENTRE MANOS UNA PARTIDA DE DEMOSTRACION O JUGADORES MAS IMPACIENTES, PODRIAS DESBLOQUEAR LAS TABLAS MAS POR SESIONES DE JUEGO, O INCLUSO POR ESCENAS, NO POR PARTIDAS, PARA MOSTRAR MAS EL MUNDO. LUEGO DE NIVEL IGUAL, PRIMER DESAFIO NIVEL 1 A PARTIR DE AHI, SUBE EN +1 EL CALCULO CADA DESAFIO HASTA IGUALAR NIVELES GRUPO, IGUAL SI SUPERAN, PARA QUE EN LA TIRADA NO SUBA DE GOLPE.

**EJEMPLO DE CALCULAR LOS NIVELES DE PODER DEL DESAFIO:** TIENES UN GRUPO DE 4 NIVELES 2, SUMO SUS NIVELES QUE SERIA 8 Y QUIERO ENTONCES UN RESULTADO POSIBLE MAYOR Y MENOR DE MISMA PUNTUACION, COMO MENOS DE 8 SON 7, QUIERO PODER SACAR 7 NUMEROS MAS Y 7 NUMEROS MENOS QUE 8,  $8+7$  SON 15, DE TAL MANERA QUE TIRARE UN DADO ADECUADO, UN D20 O UN D100 CON UN D10 PARA UNIDADES SERIAN ADECUADOS, SIEMPRE QUE IGNORE LOS RESULTADOS MAYORES DE 15 Y LOS RESULTADOS DE 8. COMO DEBERIA SER MUY RARO UN DESAFIO FUERTE, CADA VEZ QUE CREE UNA ESCENA CON UN PROBLEMA A RESOLVER, TIRO DOS VECES PARA LOS NIVELES DEL PROBLEMA Y ME QUEDO EL MENOR RESULTADO. SI SUBEN DE NIVEL, RECALCULA. ESO SI!, SI NO QUIERES QUE EL MUNDO SEA DEMASIADO CHUNGO, DECIDE UN TOPE DE NIVEL EN LOS LUGARES, PARA CUAN ALTOS PUEDEN SER LOS PROBLEMAS ALLI, POR EJEMPLO POR LOS CAMINOS EXTERIORES PODRIA SER IMPOSIBLE ENCONTRARSE ALGO DE MAS ALLA DE NIVEL 5 O 3 O 1 O LO QUE SEA, MONSTRUOS DE NIVELES ABERRANTES PODRIAN ENCONTRARSE SOLO EN BAJAS PROFUNDIDADES, SALIENDO SOLO, SI ALGO LOS ATRAE O SON DESPERTADOS DE MALA MANERA, QUE TU PARTIDA SEA DIVERTIDA CLARO, QUE NO SEA IMPOSIBLE TAMBIEN. PERO, SON BUENOS HUYENDO, TOMANDO DECISIONES, ENFRENTANDOSE AL PELIGRO?, PUEDEN GANAR LO QUE SEA!, DECIDE TU.

**MECANICA RAPIDA DE CREAR PARTIDAS:** OCURRIO "A", DE TAL MANERA QUE "B" NECESITA "C" Y POR ESO, NECESITA VUESTRA AYUDA. PUEDEN HABER TODAS LAS DEMAS OPCIONES QUE QUERAIS, PERO AHI VAN DOS EJEMPLOS:

"A", SE HUNDIO EL TECHO DE UNA CASA

“B”, SU DUEÑO

“C”, MATERIALES DE RECONSTRUCCION

Y EL SEGUNDO EJEMPLO:

“A”, BICHOS ASALTARON UNA CARAVANA Y SE HA PERDIDO ALGUIEN

“B”, SUS COMPAÑEROS

“C”, HEROES QUE VAYAN POR CASA DE LOS BICHOS Y ENCUENTREN QUIEN SE PERDIO

**CREAR PERSONAJE DEL MASTER RAPIDO: “HABLO CON EL PRIMERO QUE PILLE”**

TIRA 1D6, SI PAR MUJER, IMPAR HOMBRE,

TIRA OTRA VEZ, RESULTADO X10 IGUAL EDAD RELATIVA,

TIRA OTRA VEZ, CUANTO MAS ALTO MAS AMABLE, MAS BAJO MAS ARISCO

**IMPORTANCIA DE UN PERSONAJE CREADO RAPIDO:**

TIRA 3D6, SI MAS PARES QUE IMPARES, CUENTALOS Y REPITE LOS PARES Y VES CONTANDO HASTA QUE YA NO SAQUES MAS, SI SACASTE DIEZ O MAS PARES, ES UN PERSONAJE IMPORTANTE DE LA PARTIDA PENSADO PARA AYUDAR A LOS PROTAGONISTAS, UN ALIADO NO CONOCIDO AUN?

SI MAS IMPARES, REPITE Y CUENTA DE FORMA EQUIVALENTE Y SI DIEZ O MAS IMPARES, ES UN PERSONAJE IMPORTANTE DE LA PARTIDA PENSADO PARA MOLESTAR A LOS PROTAGONISTAS, UN ENEMIGO NO CONOCIDO AUN?

**NIVEL DE PERSONAJES RAPIDOS?** CALCULA SU NIVEL SEGUN LIMITE DE LA ZONA DONDE ES MAS ACTIVO, COMO SI FUERA UN DESAFIO PARA EL GRUPO DE ALLI.

**MECANICA DE CREAR VIDA PASADA RAPIDA:** CREA UNA AVENTURA, QUE LA JUEGUEN, TRAS ESA AVENTURA, LA QUE SERIA MAS IMPORTANTE PARA ESOS PERSONAJES, QUE DECIDAN COMO LOS JUBILAN SIEMPRE QUE EL MASTER ESTE DE ACUERDO, QUE JUEGUEN CON LA SIGUIENTE GENERACION, SEAN FAMILIA O NO DE LOS ANTERIORES, QUE AHORA LOS LLEVARA EL MASTER, HAZ ESTO LAS VECES QUE QUIERAS Y NO ES TAN TEDIOSO COMO TENER QUE HACER MULTIPLES TIRADAS DE HISTORIAL, SE JUEGA DIRECTO, TIENE EFECTO DIRECTO. QUIERES UNA PARTIDA MULTIGENERACIONAL?, QUE CADA GENERACION JUEGUE TANTAS AVENTURAS COMO SU NUMERO, ES DECIR, LA PRIMERA GENERACION SOLO JUEGA UNA AVENTURA, LA SEGUNDA QUE JUEGUE DOS, LA TERCERA TRES AVENTURAS, ETC... TU DECIDES COMO MASTER, SI TODOS COMIENZAN A NIVEL UNO OTRA VEZ, O SI HEREDAN TAL CUAL, LA FICHA DE LA ANTERIOR GENERACION. SI TE DA PALO CREAR PERSONAJES DEL MASTER NUEVOS, AÑADELES +1 A SU NOMBRE PARA AHORRAR TIEMPO, DEL PALO “SOY PORROPON 3 “EL MANCO” EL COMERCIANTE, HIJO DE PORROPON 2 “LA SECUELA”, ETC...”

**IDEA PARA PARTIDA INTRODUCCION A LAS REGLAS Y A POSIBLE MUNDO DE JUEGO “VOSOTROS SOIS LOS DUEÑOS DEL INFINITO, OTRA VEZ!?”**

UN MUNDO ANTIGUO SIN RECURSOS, EN SU EXTERIOR, SOLO UNA SUPERPUESTA Y DESTROZADA CIUDAD SIN FIN. LAS PERSONAS CONTRATAN PROTECTORES EN SUS VIAJES, TAMBIEN AYUDAN ESTOS, CONSIGUIENDO MATERIALES, TANTO PARA MEJORAR NEGOCIOS, COMO PARA SOBREVIVIR, AUNQUE EL EXTERIOR ESTA YERMO, ABUNDAN EN LUGARES ANTIGUOS, PROFUNDOS, OLVIDADOS, PELIGROSOS, MUCHOS RECURSOS AUN. DE FLORA Y FAUNA POR LOS CAMINOS, COSAS QUE CAMBIARON POR GUERRAS PASADAS, LADRONES QUE SAQUEAN POBLADOS, ABERRACIONES GIGANTESCAS FRUTO, DE MAS TERRIBLES EXPERIMENTOS PUEBLAN LO ABANDONADO, POR ESTE MUNDO AGOTADO.

QUIENES OS ACOMPAÑEN, TAMBIEN APRENDERAN, SERAN MEJORES EN SUS OFICIOS, VUESTRO PUEBLO MEJORARA, GRACIAS A VOSOTROS. LOS PERSONAJES QUE LLEVAREIS, EN CIERTA FORMA, SON DUEÑOS DE SUS VIDAS Y DE LOS QUE PROTEGEN, SON DUEÑOS DE LOS RECURSOS PERDIDOS QUE ENCUENTRAN, SON DUEÑOS DEL POSIBLE RENACER DEL MUNDO Y DE TODO LO QUE HAYA MAS ALLA, SON DUEÑOS DE INFINITAS



POSIBILIDADES, SON DUEÑOS DE SU DESTINO, SON DUEÑOS DEL INFINITO! DE PRIMER CONTRATO, UN SABIO, CAPAZ TANTO DE CURAR COMO DAÑAR POR CONJURACIONES, SU NOMBRE, AYAN MEIDE, QUERRA DAROS LA LATA SIEMPRE CON NUEVOS VIAJES, OS METERA EN EL GREMIO DE LOS DUEÑOS DEL INFINITO SI TRABAJAIS BIEN CON EL, PODRA SER VUESTRO CONTRATISTA PRINCIPAL, TAMBIEN TENDRA UN NOMBRE DE MAGO, AQUELLOS EN LOS QUE CONFIE POCO, SOLO LO CONOCERAN COMO TIRE DANRILIUS, (JE!, BROMA PERSONAL PARTIDAS MIAS), ES DEL GREMIO DESDE HACE SOLO UN POCO MAS QUE VOSOTROS Y SOLO LEVEMENTE MAS EXPERTO, PERO CON ALGO DE EQUIPO POR ELLO, PARA AYUDAR EN LAS PRIMERAS AVENTURAS. TRAS CADA AVENTURA COMPLETA, SUBELES UN NIVEL A TODOS LOS PERSONAJES QUE VIAJARON, SI CREES QUE LOS PERSONAJES HICIERON UN BUEN TRABAJO. DEL EQUIPO INICIAL, EL MAGO PONE ROPA UTIL PARA EL VIAJE Y PODREIS UTILIZAR LO QUE NECESITEIS DE TODO LO QUE LLEVE EL, UN MINIMO DE 1 NIVEL DE EQUIPO PARA CADA PERSONAJE ESTARIA BIEN, MAS ESTARIA MUCHO MEJOR!, SI ESTAIS BIEN PREPARADOS MEJOR!, DECIDID BIEN QUE LLEVARA CADA UNO! TODOS LOS CONTRATANTES TIENEN UNA ESPECIE DE REGLA NO ESCRITA RESPECTO A SUS COSAS, “SI TE GUSTA EL OBJETO, NO ME HACE FALTA Y PUEDES PAGARLO, ES TUYO”. SI RENUNCIAS A UNA PARTE DEL BENEFICIO QUE TE TOQUE O QUE TENGAS, POR ALGO DE EQUIPO DEL QUE TE CONTRATO QUE TE GUSTE, PUEDES QUEDARTELO, PARA ELLO, SOLO HAY QUE NEGOCIAR. PODEIS LLEGAROS A ENTERAR DE LO QUE MAS O MENOS VALE UN OBJETO, PERO NO SE USAN MONEDAS, TODO VA POR TRUEQUE O CONFIANZA. NO DESCRIBIRE LOS PERSONAJES, PARA QUE LOS JUGUEIS A VUESTRO ESTILO. EL PUEBLO PODRIA SER UNAS CIEN PERSONAS O ASI, HACE MUCHO QUE NO VEIS OTRO SER HUMANO QUE NO SEA DE VUESTRA COMUNIDAD, SOIS SEMINOMADAS, CAMBIAIS DONDE VIVIR SI NO QUEDA NADA, LA ULTIMA VEZ, QUE EL PUEBLO SE TRASLADO FUE HACE DIEZ AÑOS, OS EMPLAZASTEIS AQUI, TRAS MUCHAS PENURIAS ANTES DE LLEGAR, CERCA DE UN PEQUEÑO LAGO ESTANCADO DE AGUA SUBTERRANEA, NO QUEDA AGUA MAS QUE PARA DOS AÑOS CALCULAN LOS MAS DICHOS EN EL TEMA, MOMENTO EN EL QUE OS IREIS DE AQUI. UNA PENA YA QUE DISPONEIS DE COSECHAS Y CREEIS QUE PODRIA HABER MAS GENTE VIVIENDO CERCA, POR LAS PROFUNDIDADES CERCANAS A VOSOTROS...

### **LA PRIMERA AVENTURA!, UN POCO DE TURISMO POR LOS ALREDEDORES!!!!**

YA SOIS LO BASTANTE MAYORES, Y POR ABURRIMIENTO O NECESIDAD, QUEREIS SER PARTE DE LOS LLAMADOS DUEÑOS DEL INFINITO, SON UNOS DIEZ O ASI, QUE AYUDAN Y PROTEGEN A LOS DEMAS, TAMBIEN SON LOS QUE MAS VIAJAN!, OS HA PARECIDO EL MEJOR TRABAJO DE TODOS! EL MAGO TIRE DANRILIUS, UNO DE ELLOS, RECOGE CON BUENA CARA VUESTROS RUEGOS Y UNA OPORTUNIDAD OS DA, EL PLAN?, EXPLORAR LOS ALREDEDORES TODOS JUNTOS, ESTAR UNOS DIAS FUERA, DESCUBRIR ALGO NUEVO QUE NADIE HA ENCONTRADO NUNCA! Y QUIEN SABE?, A LO MEJOR, ALGO UTIL!

-LA PRIMERA PARTIDA DEBERIA SER DE TOMA DE CONTACTO CON LAS REGLAS Y EL MUNDO, QUE LOS PRIMEROS PROBLEMAS SEAN MAS ACCIDENTES DEL MUNDO Y ALGUNA QUE OTRA BESTIA MUTANTE SUELTA POR AHI. UNA FORMA FACIL DE PROPORCIONAR TESORO SIN TENER QUE PREPARARLO, ES QUE SENCILLAMENTE CONSIGAN LOS MATERIALES Y PUNTO, QUE SE LOS CONSTRUYAN CON CALMA EN EL PUEBLO, DIAS ANTES DE SALIR A UN NUEVO DESAFIO. Y NO TENGAS MIEDO EN SACARLES DESAFIOS DE MUCHO MAS NIVEL QUE ELLOS, SI TE GUSTA COMO JUEGAN SUS PERSONAJES, MIENTRAS LES DES POSIBILIDADES DE HACERLO TODO, UNA BUENA HUIDA SIEMPRE VIENE BIEN SI DESCUBREN QUE EL BICHO ES MAS FUERTE QUE ELLOS, YA LO DERROTARAN OTRO DIA! POR OTRO LADO, PARA CREAR UNA FICHA DE MUCHO NIVEL, NO NECESITAS HACERLA ENTERA, APUNTA SOLO LO NECESARIO Y RECUERDA QUE UN PERSONAJE O BICHO SIN MP

NO TIENE TECNICAS, Y AUN ASI, UN PERSONAJE CON TECNICAS, NO TIENES POR QUE HACERLE TODAS SI NO QUIERES, CON QUE TENGA LAS QUE CONSIDERES NECESARIAS YA VA BIEN, SI NO, NINGUNA, UNA O QUIZAS DOS O TRES SON MAS QUE SUFICIENTES POR MUCHO NIVEL OCHO MIL QUE SEA!, DE EQUIPO, LO MISMO, SOLO LO INDISPENSABLE O QUE NI TENGA SI NO TIENES GANAS, QUE QUIERES HACER MAS OTRO DIA, TU MISMO! RECUERDA QUE UN PERSONAJE DE MAS DE NIVEL 1 PUEDE TENER SEGUIDORES, TIRADA DESAFIO PARA SOLO EL, SI SACAS MENOS QUE SI NIVEL, TIENE UN SEGUIDOR DE UN NIVEL MENOS, PUEDES INTENTARLO TODOS LOS NIVELES QUE TENGA SI QUIERES.

**DESAFIOS POSIBLES PARA LA PARTIDA INTRODUCTORIA:**

1/PASEO POR EXTERIOR: MAX 1, 123, 123, NIV 1 MUCHOS, DESASTRES NATURALES, RUINAS QUE CEDEN, ZONA CONCRETA.

2/RUINAS ABIERTAS: MAX 2, 123, 12345, NIV 1 MUCHOS, DESASTRES NATURALES, RUINAS QUE OS CAEN ENCIMA, ZONA CONCRETA.

3/EXPLORANDO DENTRO: MAX 3, 123, 1-6, NIV 1, MUCHOS, DESASTRES NATURALES, PAREDES QUE FALLAN, ZONA CONCRETA.

4/EN SU HOGAR, HOBGOBLINS MUTANTES HAMBRIENTOS PERO PACIENTES: MAX 4, 1-5, 1-SEIS, NIV 4, ENEMIGOS EQUILIBRADOS, INTELIGENTES, 2 DE NIV 2, SIN MINIONS, TRES TESOROS NIV 2, 2, 4.

5/ MAX 5, 1-6, 1-6, NIV 1, EQUILIBRADO, INTELIGENTE: SI LO DESCUBRIS ANTES QUE 6, INTENTARA HACER TRATO PARA VENCER Y REPARTIRSE TESORO DE LOS DE 4, SI NO, SI NO VAN MUY PROS, IRA A HACER DAÑO PERO SI PILLA COMIDA O VE QUE NO LLEVAIS NADA, HUIRA, SE SIENTE MUY DEBIL, SE COMIERON A SU GRUPO LOS OTROS DOS QUE CRECIERON POR COMER UN BICHO RARO GRANDOTE QUE BRILLABA, QUE YA NO QUEDA, QUE DEBIO SER?, UN TROLL RADIATIVO O QUE?

-Y TRAS LA AVENTURA, HABRA UNA SIGUIENTE?, QUE TAL LES FUE?, SUBIERON, NO?

**EJEMPLO DE OBJETIVO FINAL DE CAMPAÑA:**

HABIA SIDO UN MUNDO DE GRAN TECNOLOGIA EL NUESTRO, COMO NUESTRA CIVILIZACION TOCO TECHO, MAS DURA FUE LA CAIDA. NOS DESTRUIMOS A NOSOTROS MISMOS. LA MAQUINA DE DESTRUCCION FINAL, 01437, NO SE ACTIVO, TRAS COBRAR CONSCIENCIA, OBSERVA, JUZGANDO SI DESTRUIRLO TODO O PERMITIR QUE LA HUMANIDAD SUPERVIVIENTE VUELVA A TENER A SU ALCANCE LAS ESTRELLAS, LOS MUNDOS PARALELOS, HABREMOS APRENDIDO LA LECCION?, SI NO, TODO ACABARA AQUI. LA MAQUINA ES EL FINAL BOSS DE LA CAMPAÑA Y GANEN O PIERDAN CONTRA ESTE NO IMPORTA, NO PUEDE SER PARADO, YA QUE SU DECISION SOLO DEPENDE DE LO QUE HAYAIS HECHO, DE VUESTRA MORAL, HASTA LLEGAR A ESTA. CUENTA VALORES DE MORAL POSITIVA Y NEGATIVA SEPARADOS, NO SE RESTAN, CADA VEZ QUE EN UNA AVENTURA SEAN RUINES, CUENTA UN -1, SI MUESTRAN BONDAD UN +1, CUANDO LLEGUE UNA DE LAS DOS A VALOR ENTERO DE POR EJEMPLO..., 20, COMIENZA EL ATAQUE DEL FINAL BOSS, YA HA DECIDIDO, PERO SOLO QUIERE CONFIRMAR QUE SOIS LO BASTANTE FUERTES COMO PARA DEFENDER VUESTRA DECISION (ADEMAS QUE SIEMPRE ESTA BIEN UN COMBATE FINAL, PERFECTO PARA QUE EL FINAL BOSS SE SUELTE SUS DISCURSITOS Y LOS HEROES LE REBATAN SUS INTENCIONES, AQUI PODRIAN GANAR ALGO MAS DE PUNTOS DE MORAL PARA SALVAR EL MUNDO!). EL FINAL BOSS SE ADAPTARA PARA SER DEL MAXIMO NIVEL DE DESAFIO POSIBLE POR NIVEL DE ELLOS, (HA DE DAR SUSTO, NO?, CON MINIONS, EQUIPO, ETC...), SI NO LOGRAN VENCERLO Y FUERON MALOS, SE DESTRUYE TODO, SI FUERON BUENOS PERO CAEN DERROTADOS, NO LIBERA LA HUMANIDAD, PERO ESPERARA A LA SIGUIENTE GENERACION DE HEROES PARA UN NUEVO ENFRENTAMIENTO Y DECISION, ACABA CON VOSOTROS SIN MIRAMIENTOS, DEBERIA SER ALGO DEL TIPO FINAL BOSS CLASICO QUE PARECE IMPOSIBLE DE VENCER Y QUE VAIS O VIENE A POR VOSOTROS. NO

SIEMPRE QUE VUESTRO GRUPO CAIGA, HA DE SER ALGO MALO, PUEDE SER UN FINAL DRAMATICO PARA VUESTROS PERSONAJE, PERO TODAVIA QUEDA LA OPORTUNIDAD DE INTENTAR ARREGLARLO EN UNA SIGUIENTE GENERACION. SI GANAIS Y FUISTEIS BUENOS, EL UNIVERSO DE MULTIPLES DIMENSIONES SE ABRE ANTE VOSOTROS Y PARA EL RESTO DE LA HUMANIDAD, PARA EXPLORARLO SIN FIN Y LLEGAR MAS ALLA DE LAS ESTRELLAS! (POSIBLE IDEA PARA UNA CAMPAÑA SECUELA?)

**POR QUE CON LA EXCUSA DE QUE ES UN MUNDO MAGICO...**

EN EL QUE TODO ESTA CONECTADO "MAGICAMENTE" (CUELA?, CUELA?), PUEDES DECIDIR LO MAS CORRECTO PARA TU PARTIDA?, EL KARMA, LOS PAPELES EN JUEGO Y LA PELICULA, O COMO DIRIGIR UNA PARTIDA DIVERTIDA, LARGA Y MUY HEROICA=

**-LA PARTE DEL KARMA ES MUY SENCILLA=** SI TU PERSONAJE TRATA BIEN EL MUNDO, ESTE LO TRATA BIEN, SI APORTA COSAS CHULAS Y CONSTRUCTIVAS AL MUNDO, PUES IGUAL LE SUCEDERAN, SI TU PERSONAJE ES VIL, LE OCURRIRAN VILEZAS. CON EL EJEMPLO CREO QUE LO DEJARE BIEN CLARO, UN ENEMIGO AL AZAR VENCE A DOS PERSONAJES DE LOS JUGADORES, UNO QUE SIEMPRE REMATA VILMENTE A TODOS SUS ENEMIGOS, EL OTRO QUE SOLO HA MATADO ALGUN BICHO CUANDO SE HA VISTO OBLIGADO, EL ENEMIGO SIN CONOCERLO, NOTA LA MALDAD Y REMATA AL PERSONAJE VIL, NOTA LA BONDAD DEL OTRO Y DEJA VIVO AL QUE VALORA MAS LA VIDA DE LOS DEMAS, ESTO ES EL KARMA. EL ENEMIGO PODRIA SER INCREIBLEMENTE MALVADO, PERO PORQUE ACABAR CON UN PERSONAJE QUE OTRO DIA PODRIA DEJARLO VIVO A EL?

**-LOS PAPELES EN JUEGO=** TODO PERSONAJE DE LA PARTIDA TIENE EL MISMO VALOR, SEA DEL JUGADOR QUE SEA, ARBITRO INCLUIDO, RECOMIENDO QUE NO PERMITAS QUE SE DESARROLLE UNA FORMA DE PENSAR DEL ESTILO DE "SALVO AL PERSONAJE DEL JUGADOR Y NO AL DEL ARBITRO PORQUE ES MENOS IMPORTANTE". SI QUE ES CIERTO QUE LOS PERSONAJES DEL ARBITRO, AL SER MAS, SE DEBERIAN DE DESARROLLAR MENOS, PERO SI NOS OLVIDAMOS QUE EL TAMBIEN ES OTRO JUGADOR, MAL VAMOS. PLANTEAOSLO COMO SI TODOS LOS PERSONAJES FUERAN PAPELES QUE INTERPRETAN TODOS LOS ACTORES EN UNA MISMA PELICULA. EL ARBITRO TAMBIEN JUEGAAA!

**-LA PELICULA=** ARBITRO, TOMATE LAS PARTIDAS, COMO SI FUERAN PELICULAS QUE DESEAN TRIUNFAR Y TENER MUCHAS SECUELAS!, AQUI ES CUANDO EL AZAR ES MODIFICADO A FAVOR DEL CUENTO. IMAGINA QUE TODAVIA FALTA PARA EL FINAL DE LA PELICULA, PERO ENTONCES POR PURA MALA SUERTE, LOS PERSONAJES CAEN EN UN MOMENTO INESPERADO, QUE HACES? PUES TAN SENCILLO COMO "ESA ESCENA SALIO MAL, RETOCAMOS GUION Y LA FILMAREMOS OTRA VEZ", SOLO QUE PARA SER JUSTOS CON EL MASTER, ESO NO IMPLICA QUE LO QUE SE JUGO NO TENGA IMPORTANCIA. CONSIDERA QUE EL SUCESO QUE INTENTARON PARAR LOS PERSONAJES OCURRIO SIN ELLOS Y TUVO EXITO SEGURAMENTE, POR AZARES DEL DESTINO, ELLOS ACABARON EN OTRO LUGAR EN SU ESCENA POSIBLEMENTE, Y SE ENTERARON TARDE DE LO QUE OCURRIO. ESTO IMPLICA, QUE LOS PERSONAJES DEL MASTER TIENEN TANTO MERITO PARA VIVIR Y HACER COSAS COMO LOS DE LOS JUGADORES, QUE LAS PUEDEN CONSEGUIR, Y QUE AUN ASI, LOS JUGADORES TIENEN OTRA OPORTUNIDAD CON SUS PERSONAJES DE INTENTAR PARAR LOS RESULTADOS DE ESOS EVENTOS CUANDO VUELVAN A CRUZARSE CON ELLOS, ADEMAS QUE CAMBIAR DE PROTAGONISTAS EN MITAD DE UNA SAGA DE PELICULAS O SERIE, SI NO ESTABA YA PREPARADO, QUEDA MUY RARO..., PERO ESO SI, ESTA VEZ, ESPEREMOS QUE O LOS JUGADORES YA VAYAN CON MAS CUIDADO DE LO QUE HACEN SUS PERSONAJES O SENCILLAMENTE, QUE TENGAN MAS SUERTE! Y EN ALGUN MOMENTO YA DECIDIRAS QUE LLEGUE "EL FINAL DEL CUENTO, EL FIN DE LA PELI O EL FIN DE TEMPORADA DE LA SERIE", DE LA PARTIDA. UNA OCASION PERFECTA PARA QUE ESOS PERSONAJES TAN MOLONES SE JUEGUEN EL TODO POR EL TODO.

## **IDEAS PARA QUE EL ARBITRO LOGRE RESULTADOS DISTINTOS EN COMO AVANZAN SUS CUENTOS PARA SUS SIGUIENTES PARTIDAS**

PRIMERO ESCRIBE, O PIENSATE SI NO LAS ESCRIBES, LA SIGUIENTE PARTIDA, BASANDOTE SOLO EN UN RESUMEN DE LA ANTERIOR JUGADA, ESCRITO O DE MEMORIA DA IGUAL, PERO NO EN LO QUE TUVIERAS PREPARADO. SI ESTO NO LO HACIAS YA, VERAS QUE CADA VEZ SE NOTARAN MAS LOS RESULTADOS DE LAS ACCIONES DE LOS PERSONAJES.

### **DATOS DE LA PARTIDA EN SECRETO O DATOS DE LIBRE ACCESO**

LAS DOS OPCIONES PUEDEN SER DIVERTIDAS, SI NO SABEN LO QUE LES OCURRIRA A SUS PERSONAJES, LOS JUGADORES DISFRUTARAN MAS DE LA SORPRESA, PERO SI PUDIERAN LEER LA PARTIDA POR EJEMPLO, PODRIAN PREPARARSE FRASES O SABER COMO DEBERIAN VENDETE EL COMO SALEN DE SITUACIONES COMPLICADAS. QUE PREFIERES MAS PARA TUS JUGADORES? QUE SE MARAVILLEN CON LAS SORPRESAS DE LA PARTIDA Y VER LAS REACCIONES NATURALES DE ESTOS O QUE SEAN MAS EFICACES Y METIDOS EN LA PARTIDA AL SABER A QUE HAN DE ENFRENTARSE SUS PERSONAJES DE ANTEMANO Y PREPARARSELO PARA QUE PAREZCA NATURAL? AMBAS OPCIONES SON DIVERTIDAS.

### **MUCHOS ARBITROS, UNA SOLA PARTIDA**

SI TRABAJAIS BIEN JUNTOS, NO HACE FALTA EXPLICAR MAS, SI HACEIS MUY DISTINTO PARTIDAS CADA UNO, PERO QUERRIAIS COMPARTIR EL ARBITRAR UNA MISMA PARTIDA, QUE EL ARBITRO ORIGINAL, DECIDA SOBRE TODAS LAS REGLAS DE LAS PARTIDAS DE SU MUNDO, AUNQUE NO LAS DIRIJA, QUE AYUDE LO QUE PUEDA EN CREACION DE PARTIDA, QUE PUEDA DECIR NO A LO QUE NO LE GUSTE, PERO QUE NO PUEDA INTERFERIR MAS EN LA PARTIDA DEL OTRO, UNA COSA ES PEDIR QUE UN PERSONAJE CREADO POR EL NO HAGA ALGO O QUE LAS REGLAS QUIERE QUE VAYAN ASI Y OTRA BIEN DISTINTA DECIRLE ARBITRA ESTO ASI O NO LO HAGAS, NO HA DE OCURRIR ESO! QUE LOS ARBITROS EXTRAS, LE PIDAN COSAS COMO QUIERO UN ENCUENTRO DE TAL TIPO O STATS PARA OBJETO ASI..., PERO QUE NO LE DIGAN QUE ES, SI NO JUGAIS CON LIBRE ACCESO A LOS DATOS DE LA PARTIDA, ASI TAMBIEN PODRA SORPRENDERSE COMO OTRO JUGADOR MAS!

### **HACE FALTA TABLERO?**

EN REALIDAD NO, PERO SI LEISTE EL LIBRO BASE, EL MOVIMIENTO VA POR CUADRADOS, ES SOLO UNA MEDIDA GENERICA PARA SABER QUIEN MUEVE MAS, PERO QUE TE HACE ILUSION JUGAR CON TABLERO CUADRICULADO, HEXAGONAL, TABLERO SIN MEDIDAS O LO QUE SEA? PUES YA TIENES UNA MEDIDA BASE Y SI TU ERES EL ARBITRO DE LA PARTIDA, TE HACE ILUSION, Y QUIERES JUGAR CON TAZOS, GOMAS, FIGURITAS O LO QUE SEA, TU MISMO, A DIVERTIRSE!

**LA MEJOR REGLA DE TODAS!, Y LO MEJOR DE TODO, ES QUE COMO ESTA EN EL LIBRO DE EXPANSION DEL JUEGO, ELLA MISMA ES OPCIONAL!, Y ADEMAS ES LA ULTIMA Y MAS IMPORTANTE DE TODAS!, MIENTRAS TODO EL MUNDO SE LO PASE BIEN Y OS DIVIRTAIS JUNTOS, EL MASTER PUEDE CAMBIAR TODO LO QUE IMPLIQUE SU PARTIDA, MUNDO, REGLAS, QUIEN JUEGA, COMO LE DE LA GANA!**

ACABADO EL 20141215235558 POR IVAN ANTONIO GOIG CAMPOY (SHINRELOADED)

**FIN**

