

*FANZINE EXPANSION 2 DE
CUENTOS CLASICOS CON
CITIESOFDESTINY.COM*

OTRA EXPANSION MAS DEL MISMO JUEGO DE ROL FANZINE



AUTOJUGABLE, NO NECESITAS LOS DOS ANTERIORES. CON REGLAS MAS RAPIDAS O ACTUALIZADAS. A QUIEN DIRIJA UNA PARTIDA DE ROL CON ESTO, REGLA N° 1: CAMBIA LAS REGLAS COMO QUIERAS SIEMPRE QUE SEA PARA DIVERTIROS MAS TODOS LOS QUE PARTICIPEIS JUNTOS! CREADO POR IVAN ANTONIO GOIG CAMPOY.

BIENVENIDO A LA EXPANSION 2 DE CUENTOS CLASICOS CON CITIESOFDESTINY.COM, TRAS UNAS PARTIDAS PROBANDO REGLAS, ESTA EXPANSION TRAE: UNA CREACION DE FICHAS MAS PULIDA, TECNICAS MAS EXACTAS, TESOROS MAS UTILES, Y NO MENOS IMPORTANTE, DESAFIOS MAS FACILES DE CONSTRUIR. AQUI ESTAN! :

LA FICHA DE PERSONAJE: LA VERAS EN LA PAGINA 12, AHORA POCO A POCO, TE IRE EXPLICANDO CADA PARTE Y COMO RELLENARLA, A LO LARGO DE ESTE JUEGO, CUANDO ACABES DE LEER, CON QUE TE SUENE DE ALGO TODO, NO NECESITAS MAS PARA JUGAR.

CUENTOS CLASICOS CON CITIESOFDESTINY.COM ES UN JUEGO DE ROL: ALGUIEN SE INVENTA O UTILIZA, UN CUENTO JUGABLE, COMIENZA A EXPLICARLO PARA ALGUNOS DE SUS OYENTES, LOS QUE QUIERAN SER SUS JUGADORES, ESTOS DECIDEN QUE HARAN LOS PROTAGONISTAS DEL CUENTO, EL CUENTACUENTOS MODIFICA SU CUENTO CON ESA INFORMACION Y ASI, SIGUEN JUGANDO PARA DIVERTIRSE TODOS JUNTOS CON ESA ACTIVIDAD, E INTENTAR DIVERTIR TAMBIEN AL RESTO DE JUGADORES Y AL QUE CUENTA EL CUENTO, ESTO, ES UN JUEGO DE ROL. ALGUNOS EXTRAS AÑADIDOS A UN JUEGO DE ROL SON, LA POSIBILIDAD DE INVENTARSE EL PROTAGONISTA QUE PODRAS JUGAR. QUE PARA SOLUCIONAR DUDAS, LE HAGAS UNA FICHA CON SUS PUNTOS FUERTES O DEBILIDADES ANOTADAS, QUE FIJATE, ESO ES JUSTO LA FICHA DE LA PAGINA 12!, PARA CON ALGUNAS REGLAS DE JUEGO Y DADOS, DECIDIR SI EN UN MOMENTO DUDOSO, EL PROTAGONISTA PODRIA HACER ALGO O NO. ADEMAS, SI AL CUENTACUENTOS LE GUSTA COMO JUEGAS TU PERSONAJE, DE VEZ EN CUANDO TE DARA PUNTOS EXTRA PARA APUNTAR EN LA FICHA DEL PERSONAJE, PARA MEJORARLO, EN ESTE JUEGO, ESO ES "SUBIR UN NIVEL". HE DISEÑADO CUENTOS CLASICOS CON CITIESOFDESTINY.COM PARA QUE FUNCIONE BIEN CON CUENTOS DE AVENTURAS, COMO LAS PELICULAS DE CAPA Y ESPADA, DONDE EL HEROE O HEROES SORTEAN INNUMERABLES DESAFIOS, MONSTRUOS Y PELIGROS HASTA LLEGAR AL CAUSANTE DE TODO, LO DERROTAN Y SALVAN EL MUNDO, RESCATANDO LA PRINCESA DE UN DRAGON, ETC..., AUN ASI, SUS REGLAS SON LO BASTANTE SENCILLAS Y ESTANDARIZADAS PARA CASI CUALQUIER OTRO TIPO DE CUENTO. LOS CUENTOS NORMALMENTE SE LLAMAN PARTIDAS DE ROL, EL CUENTACUENTOS DIRECTOR DEL JUEGO, ARBITRO DEL JUEGO..., Y TANTO EL COMO LOS QUE JUEGAN UNA PARTIDA DE ROL, SE LES PUEDE LLAMAR JUGADORES DE ROL.



HP Y MP, ATRIBUTOS DEL PERSONAJE LLAMADOS COMO EN LOS VIDEOJUEGOS, SON: HP ES CANSANCIO FISICO, CUANTO AGUANTA, SI TIENE MAS CANSANCIO QUE TU TOTAL, TU PERSONAJE NO PUEDE MAS Y CAE AL SUELO INCONSCIENTE. MP ES LO EQUIVALENTE EN CANSANCIO MENTAL, TECNICAS Y CONJUROS CANSAN MP DEL PERSONAJE, QUE IMPLICA "CANSAR"?, MUCHAS ACTIVIDADES "CANSARAN" AL PERSONAJE, UTILIZAR PODERES RAROS CANSAN MP, QUE SEA GOLPEADO LE "CANSAN HP". SOLO SI LO VES LOGICO, CONSIDERA TRAS CADA ESCENA O DESAFIO, QUE PARA EL SIGUIENTE, EL PERSONAJE ESTA DESCANSADO DEL TODO, PIERDE EL CANSANCIO ACUMULADO. TIENES CUATRO OPCIONES PARA CREAR TU PERSONAJE DE LO BIEN QUE AGUANTA EL CANSANCIO, ALFA QUE ES EL MEJOR DE AGUANTE FISICO CON 1D10 HP Y 1D4 MP, BETA 1D8 HP Y 1D6 MP, GAMMA 1D6 HP Y 1D8 MP, Y MIENTRAS QUE OMEGA CON 1D4 HP Y 1D10 MP LO ES EL MEJOR EN EL RESISTENCIA MENTAL, ELIGE UNO Y TACHA LOS OTROS TRES, TIRA SU DADO DE HP (X SU NIVEL) Y APUNTA SU RESULTADO EN SU TOTAL DE HP, TIRA SU DADO DE MP (X SU NIVEL) Y APUNTA SU RESULTADO EN SU TOTAL DE MP, ELIGE BIEN EN QUE TE GUSTARIA MAS QUE SEA MAS RESISTENTE TU PERSONAJE!

NIVEL: TU NIVEL EN EL PERSONAJE INICIAL ES 1, SI EL CUENTO FUE DIVERTIDO PARA TODOS, EL ARBITRO PODRIA DAR SI QUIERE 1 NIVEL MAS PARA SUS PROTAGONISTAS, CON MAS NIVEL, TU PERSONAJE ES MEJOR, TIENE MAS AGUANTE (+HP Y +MP), TIENE MAS DADOS PARA EFECTO Y O DAÑO, ALGUNOS PUNTOS MAS EN HABILIDADES, MAS EQUIPO QUE NO NECESITA APUNTAR Y MAS TECNICAS/CONJUROS. CADA NIVEL VUELVES A TIRAR TU DADO ADECUADO DE HP, MP, EL DE HABILIDADES, LUEGO CADA RESULTADO LO MULTIPLICAS POR TU NUEVO NIVEL ACTUAL, SI ES MAS QUE SU TOTAL ANTIGUO, LO CAMBIAS POR EL NUEVO, SI TENIAS MAS ANTES, QUEDATE EL RESULTADO ANTIGUO.



DADOS DE EFECTO O DAÑO: SON TANTOS 1D6 COMO NIVELES TENGA TU PERSONAJE. MIENTRAS UNA TIRADA DE HABILIDAD SIRVE PARA VER SI HACES O EMPIEZAS CON EXITO UNA ACCION, UNA TIRADA DE EFECTO SIRVE PARA VER CUAN BIEN LO HAS HECHO. NO HACEN FALTA TIRAR LAS DOS SIEMPRE, PUEDE DAR IGUAL CUAN BIEN ABRES UNA PUERTA, PERO PUEDE IMPORTAR CUANTA AGUA SACAS DE TU BARCA SI SE ESTA HUNDIENDO.... AUNQUE PUEDA OCURRIR QUE TENGAS UNA HABILIDAD BAJA, SER DE MAS NIVEL, TE PERMITE HACER MEJOR LAS COSAS, SI LO CONSIGUES, CLARO! SI EFECTO SE UTILIZA PARA DAÑO: SI UN PERSONAJE ES GOLPEADO, EL CAUSANTE TIRA SUS DADOS DE EFECTO Y SU RESULTADO ES CANSANCIO PARA EL ATACADO, SI YA TENIA, LO SUMA, SI TIENE MAS QUE SU TOTAL EN HP, EL GOLPE LE DA REALMENTE Y QUEDA INCONSCIENTE.

HABILIDADES: TIENES TANTOS PUNTOS PARA REPARTIR EN ELLAS COMO TU NIVEL ACTUAL X 1D8, PUEDES PONER TANTOS PUNTOS EN TOTAL EN UNA MISMA HABILIDAD COMO EL NIVEL DE TU PERSONAJE. SI HAY DUDA DE SI EL PERSONAJE PODRIA HACER ALGO, TIRAS POR LA HABILIDAD ADECUADA, 1D12+SU NUMERO, SI EL RESULTADO ES MAS QUE LA DIFICULTAD Y O LA TIRADA OPUESTA, LO CONSIGUE. SIEMPRE QUE EL ARBITRO TE LO PIDA, HARAS TIRADAS DE HABILIDAD, DIFICULTADES: NO LAS UTILICES MUCHO..., SOBRETUDO EN COMBATES INTENTA NO UTILIZARLAS..., NORMAL = NO TIRES, SI ES MUY DIFICIL SERIA SACAR MAS DE 7 O SUMAR 7 A LA TIRADA DEL OTRO SI SON TIRADAS OPUESTAS, SI ALGO ES CASI IMPOSIBLE ES MAS DE 12 O SUMAR 12 A LA TIRADA DEL CONTRARIO SI OPUESTAS. EN UN COMBATE, EL QUE HA DE SACAR MAS QUE EL OTRO ES EL QUE BUSCA GOLPEAR, NO EL QUE INTENTA ESQUIVAR. SIN CONTAR LOS NUMEROS DE LA HABILIDAD, SACAR UN 1 EN EL D12 ES FALLO SIEMPRE, MIENTRAS CONSEGUIR UN 12 EN EL D12 ES ACERTAR SIEMPRE, NO TIENEN MAS EFECTOS ESOS RESULTADOS, Y EL ARBITRO PODRIA DECIDIR QUE AUNQUE LOS CONSIGAS, POR TENER MENOS DE LO NECESARIO, EL EXITO NO ES TAN ESPECTACULAR COMO ESPERARIAS... PARA QUE SIRVE CADA HABILIDAD?, MIRA LA PAGINA SIGUIENTE!



ASPECTO: SU TIRADA SERVIRIA PARA CALCULAR LA IMPRESION QUE PODRIA CAUSAR EL PERSONAJE, PARA FARDAR O CONSEGUIR ALGO POR SU FISICO.

CARISMA: SU TIRADA SERVIRIA PARA CALCULAR LA IMPRESION QUE PODRIA CAUSAR EL PERSONAJE, PARA FARDAR O CONSEGUIR ALGO POR SU PERSONALIDAD.

CONSTITUCION: LO BIEN QUE AGUANTA UNA SITUACION DESFAVORABLE, QUE NO DEPENDA DE SU MUSCULATURA, COMO POR EJEMPLO, AHOGARSE, ENFERMEDADES, EL FRIO, EL CALOR, ETC... (ALGUN DADO EFECTO DE CANSANCIO SI FALLAS...)

DESTINO: LA POSIBILIDAD DE QUE COSAS IMPORTANTES, RARAS O MUY ESPECIALES LE OCURRAN A TU PERSONAJE, EL DESTINO AQUI, SE GANA, NO NACES CON EL.

ESQUIVAR: SI INTENTAN GOLPEAR O LANZARLE ALGO A TU PERSONAJE, TU PIDE PODER TIRAR POR ESQUIVAR Y TIRA!, SI IGUAL O MAS QUE EL ATAQUE, NO LE DAN, CHINCHAOS!

FORTALEZA: LO QUE PODRIA AGUANTAR TU PERSONAJE UN ESFUERZO MUSCULAR, LEVANTAR ALGO SERIA FUERZA, PERO MANTENERLO SERIA FORTALEZA, SI LE GOLPEAN PARA EMPUJARLE CON EXITO, NO SE TIRAN DADOS DE EFECTO PARA DAÑO, EL QUE ATACA TIRA FUERZA, TU TIRAS FORTALEZA, SI SACAS MENOS, EL ATACANTE TE MUEVE LA DIFERENCIA EN CASILLAS, DONDE QUIERA EL, SI CHOCAS ANTES, SUFRES CANSANCIO EN HP COMO CASILLAS QUE NO PUDISTE MOVER Y TU PERSONAJE SE QUEDAS AHI. POR SI HUBIERA UNA DUDA, FORTALEZA O FUERZA X 10 = KILOS QUE DESPLAZAS EXTRAS.

FUERZA: OBVIA, PERO MIRA SUS ACLARACIONES EN FORTALEZA...

GOLPEAR: ARREAS AL PROJIMO CUERPO A CUERPO CON O SIN ARMAS, SI PARA HACER PUPA DAS, TIRA TUS DADOS DE EFECTO COMO DAÑO PARA PONER CANSANCIO EN EL OBJETIVO, POR OTRO LADO PODRIAS ARREAR PARA CAUSAR UN ATAQUE QUE NO CAUSE DAÑO DIRECTO, COMO PARA EMPUJAR AL PROJIMO Y NO VEAS QUE RISAS SE DARA COMO CHOQUE O SE CAIGA DE MUY ALTO... MIRA FORTALEZA PARA MAS DATOS. TUS ARMAS A DISTANCIA BASICAS LLEGAN A TANTAS CASILLAS COMO TU NIVEL.

INTELIGENCIA: RECORDAR DATOS, COMPRENDER DATOS, NO A LAS PERSONAS, HACER COSAS QUE IMPLIQUEN CONOCIMIENTO..., SOLUCIONAR UNA PRUEBA LOGICA.

LANZAR: ARREAR A DISTANCIA AL PROJIMO CON ALGO, Y SI, PUEDES EMPUJAR TAMBIEN!, MIRA GOLPEAR, FORTALEZA, FUERZA, Y LA CARA QUE ESTOY PONIENDO DE RISA AL PONER TANTAS REFERENCIAS VOLUNTARIAMENTE.

MOVIMIENTO: TU TIRADA SERA LO QUE PUEDES MOVER CON TU PERSONAJE EN CASILLAS, SI QUIERES, NO HACE FALTA MOVER TODO SIEMPRE! CAMBIA LA PALABRA CASILLAS POR ALGO QUE TE GUSTE PARA DISTANCIAS SI LO PREFIERES, METROS?, X 2,5?.

REACCION: PARA QUE NO TE PILLEN POR SORPRESA, PARA DECIDIR QUE PERSONAJE ACTUA ANTES...

SABIDURIA: ASTUCIA DEL PERSONAJE, COMPRENDER A LA GENTE, EVITAR UN ENGAÑO.

SUERTE: MAS IMPLICA, QUE EL PERSONAJE TIENE MAS BUENA FORTUNA Y MENOS GERANIOS EN SU CABEZA CUANDO PASA DEBAJO DE BALCONES.



OBJETOS, ALCANCE Y TESOROS: SIN COSTE, UN PERSONAJE CONSIGUE EL EQUIPO ADECUADO PARA SU NIVEL CUANDO SUBE, CUALQUIER NUMERO QUE NECESITE UN OBJETO SUYO, VA POR SU NIVEL O EFECTO, ASI UN NIVEL 2 LLEVA UNA CUERDA DE 2 CASILLAS, VIVERES PARA 2 DIAS, ARMAS A DISTANCIA DE ALCANCE DE 2 CASILLAS CON DAÑO DE 2D6, MUNICION DE 2, ETC... APUNTA SOLO LO QUE GASTE, Y NO ES QUE HAGAN MAS DAÑO O EFECTO, EL SABE UTILIZARLOS MEJOR. LOS TESOROS, COMO VAN: AL COMPLETAR BIEN UN DESAFIO, SE GANA TESORO COMO NIVEL DESAFIO. CON ESTOS, UN PERSONAJE GANARA PODER MAS ALLA DE LO NORMAL CON LOS TESOROS, PUEDEN DAR MAS NIVEL, POR SEPARADO A: TU NIV EN HP, MP, EFECTO Y DAÑO, HABILIDADES, OBJETOS Y ALCANCE, NIVEL EN TECNICAS Y CONJUROS. ES ASI DE SENCILLO, PONGAMOS QUE TU PERSONAJE ES NIVEL 3 Y TIENE 5 TESOROS, LOS UTILIZA PARA TENER PODER EXTRA EN EFECTO Y DAÑO, APUNTA 5 (NIVEL DE TESORO) 5 EN EFECTO Y DAÑO Y EN VEZ DE SUS 3D6, TIENE 5D6 COMO SI FUERA NIVEL 5, SOLO PARA EFECTO Y DAÑO. UNAS COSAS MAS: NO SUBE DE NIVEL, UNA VEZ ESE PERSONAJE SUBA AL MISMO O MAS NIVEL QUE SU TESORO, COMO SI NO LO TUVIERA. UNA VEZ UTILIZADO, ES DEL PERSONAJE Y NO SE LO PASARA A OTRO NUNCA. NO SE ACUMULA CON NADA UNA VEZ UTILIZADO, SI TIENES UNO DE NIVEL 8 Y TE PONES OTRO, SOLO CUENTA EL MAS ALTO. Y PARA EQUILIBRAR, UN PERSONAJE NUNCA TENDRA MAS DE DOS NIVELES EXTRAS EN FICHA POR TESORO QUE LOS DEMAS PERSONAJES DEL GRUPO.

TECNICAS/CONJUROS POR NIVEL: ESTE APARTADO ENGLoba LO QUE PUEDEN SER DESDE PODEROSOS HECHIZOS, A FUERTES TECNICAS DE COMBATE, O INCLUSO UNA FORMA DE LLEVAR EL GASTO DE MUNICIONES ESPECIALES U OBJETOS MILAGROSOS, TODO DEPENDE DE COMO SEA LA PARTIDA O LO QUE SE LE VAYA LA PINZA AL ARBITRO. PUEDES CREARTE UNA TECNICA NUEVA DEL MISMO NIVEL AL QUE SUBAS SIEMPRE, CREAR FICHA A NIVEL 1 TAMBIEN ES SUBIRLE NIVEL... PONLE SU TECNICA DE NIVEL 1! ESA TECNICA ES DE ESE MISMO NIVEL Y CUENTA LO MISMO EN MP UTILIZARLA, AUN MAS, EL MISMO VALOR SON LOS PUNTOS QUE TIENES PARA CREAR TU TECNICA A TU GUSTO. UNA TECNICA NUNCA SUBIRA, NI BAJARA, NI CAMBIARA, ELIGE BIEN! EL EFECTO DE ESTA NO SUBE COMO EL DEL PERSONAJE, SE CALCULA COMO EL NIVEL EN EL QUE LA GANASTE Y ASI SE MANTIENE PERMANENTEMENTE! SI QUIERES ACORTAR, PODRIAS DECIDIR NO TENER TECNICAS O UNA SOLO, O SI ES POSIBLE POR NIVEL, TRES SOLO, O DIEZ... SI TIENES MENOS, ELIGE DE QUE NIVELES SON, DISTINTOS, Y SI SUBES, PUEDES APRENDER LA QUE TE TOQUE POR NIVEL Y UNA PENDIENTE, O EN VEZ DE ESO DOS PENDIENTES QUE TE FALTEN, O SEGUIR SIN APRENDER MAS, SI QUIERES. Y COMO SE CREAN LAS TECNICAS, LO ADIVINAS?, EN LA PAGINA SIGUIENTE!



NUEVA TABLA DE CREACION DE CONJUROS/TECNICAS PARA LA FANZINE EXPANSION 2DE CUENTOS CLASICOS CON CITIESOFDESTINY.COM:

CALCULA DADOS EFECTO DE CONJ/TEC CON SU NIV, NO CON EL NIV DEL PERSONAJE.
UN UNICO CONJ/TEC POR CADA NIVEL DEL PERSONAJE, PUNTOS PARA CREAR CONJ/TEC,
SU COSTE MP Y NIVEL CONJ/TEC COMO NIVEL EN EL QUE LO GANO EL PERSONAJE.
LA BASE DE TODAS LAS TECNICAS, TODAS LAS PARTES DE NIVEL 0, JUNTAS, CUESTAN EN
TOTAL SOLO 1 PUNTO DE LOS QUE REPARTES, ASI TU PRIMERA TECNICA DE PERSONAJE
DE NIVEL 1 TIENE TODAS LAS PARTES DE NIVEL 0 QUE VEAS POR AQUI. LAS DEMAS
PARTES DE MAS NIVEL CUESTAN 1 CADA UNA POR SEPARADO, PERO PARA COMPRAR UNA
DE NIVEL 2 NECESITAS TENER COMPRADA LA SUYA DE NIVEL 1, AUNQUE NO LA UTILICES:

PARTES CLASICAS RETOCADAS:

NIV 0=--**EFECTO--OBJETIVOS---DISTANCIA-----DURACION-----MODIFICA**
-DE SU NIV-- UNO-----TU O AL LADO-----INSTANTANEO-----(+/-)HP/MP/ATR
- - - - -
NIV 1="VENENO"-TODOS-NIVEL EN CASILLAS RADIO---ESCENA/SESION----DA USO RARO
- - - - -
NIV 2=Y"ATONTA"-ELEGIR-----AVENT/CAMPAÑA-----

NUEVAS PARTES DE TECNICAS:

NIV 0=-----**ACTIVACION**-----**PUPA!**
CUANDO LO HAGAS-----NORMAL COMO SIEMPRE
- - - - -
NIV 1= EN TIEMPO ELEGIDO-----NUNCA DAÑOS GRAVES
- - - - -
NIV 2= CONDICION ACTIVA-----SI VENCES, SUFRE MALDICION, A PEOR SIEMPRE!



MAS NUEVAS PARTES!:

(NO ES UN ERROR, TRAS EL NIVEL 0, SON TRES NIVEL 1 PARA COMPRAR DIRECTOS.)
(Y SI... PUEDEN ACUMULARSE, Y LO QUE TARDAN TAMBIEN SE ACUMULARIA...)

NIV 0=**PROBLEMAS PARA CONSEGUIR MAS PODER EN TUS CONJUROS/TECNICAS**
CONJURO EN TU TURNO, PODER NORMAL.

NIV 1= NECESITA ACTIVACION POR VOZ, COSTE EN CANSANCIO DE MP NO CAMBIA,
TARDA X 2 TURNOS HACERLO, DADOS EFECTO CONJURO X 2 TIRAS, SI MOLESTAN
DEMASIADO, ATACAN O INTENTAN TAPARTE LA BOCA O ALGO, NO FUNCIONA.

NIV 1= GESTOS NECESARIOS OBLIGATORIOS, COSTE EN CANSANCIO DE MP NO CAMBIA,
TARDA X 2 TURNOS HACERLO, DADOS EFECTO CONJURO X 2 TIRAS, SI MOLESTAN
DEMASIADO, ATACAN O TE INMOVILIZAN ALGO, NO FUNCIONA.

NIV 1= DESTRUYE 1 TESORO NO UTILIZADO TUYO OBLIGATORIO, COSTE EN CANSANCIO
DE MP NO CAMBIA, TARDA X 2 TURNOS HACERLO, DADOS EFECTO CONJURO X 2 TIRAS, SI
MOLESTAN DEMASIADO, ATACAN O TOCAN MATERIALES, NO FUNCIONA.

COMO UTILIZAR CONJUROS DOBLES, TRIPLES, ETC...? REPARTE COMO QUIERAS LOS NIVELES DE PUNTOS DE CREACION DE LA TECNICA EN VARIAS MENORES, ESTE SERIA EL UNICO CASO EN QUE TENDRIAS QUE REPARTIR LOS DADOS DE EFECTO EN VARIOS CONJUROS QUE OCURRIRIAN A LA VEZ, PARA NO ROMPER ESTE SISTEMA DE REGLAS, NO PUEDES CREAR UN CONJURO SIN DADOS DE EFECTO. ASI POR EJEMPLO, CREO UN CONJURO DE NIVEL 7 QUE BASICAMENTE SON TRES CONJUROS MENORES QUE OCURREN JUNTOS, UNO DE NIV 3, UNO DE NIV 2 Y OTRO MAS DE NIV 2, SI HAY DISTANCIA PAGADA, LLEGAN A LO CALCULADO PARA SU NIVEL INFERIOR, AQUI SERIA 2, 3, 2, NO AL NIVEL ENTERO, QUE AQUI SERIA 7. LOS 4D6 DE EFECTO QUE TENDRIA POR SER UN CONJ/TECH DE NIVEL 7 TAMBIEN, LOS REPARTIRIA COMO QUIERA ENTRE ESOS TRES, SIEMPRE QUE NUNCA DEJE UN CONJURO SIN DADOS DE EFECTO, ASI PODRIA TENER EL NIV 3 CON 1D6 DE EFECTO, EL SEGUNDO DE NIV 2 CON 2D6 Y EL ULTIMO DE NIV 2 CON 1D6. MI CONSEJO?, NO TE COMPLIQUES LA VIDA Y CREA CONJURILLOS NORMALES!

COMO FUNCIONA UN “EFECTO VENENO”? LA TECNICA SE RESUELVE DE FORMA HABITUAL, ENTONCES EL QUE LA UTILIZO TIRA POR UNA HABILIDAD QUE EL ARBITRO CONSIDERE APROPIADA Y LA VICTIMA SE LA APUNTA, CADA TURNO QUE LE TOQUE DE NUEVO A LA VICTIMA, TIRA POR ALGUNA HABILIDAD QUE EL ARBITRO TAMBIEN CONSIDERE APROPIADA, MIENTRAS NO PASE LA TIRARA, LE SIGUE AFECTANDO A LA VICTIMA SOLO ESA TECNICA. SI FUERA UNA TECNICA POSITIVA PARA LA VICTIMA, POR EJEMPLO, CURARSE CADA TURNO, PUEDE ELEGIR NO PASAR LAS TIRADAS PARA MANTENERLA, EN ESE CASO, SOLO TIRA EL D12 A SECAS, MIENTRAS NO SAQUE UN 12 DE RESULTADO, QUE LA DESACTIVARIA, SE MANTIENE LO QUE PUEDA HACERLO.

UN MALUS INSTANTANEO DURA HASTA QUE EL LANZADOR EMPIECE NUEVO TURNO.

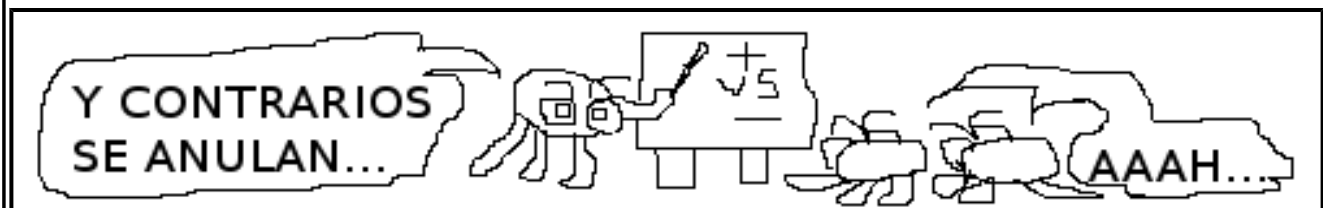
COMO VA Y“ATONTA”? ADEMAS DEL VENENO QUE SERIA COMO UN DEBILITAMIENTO, ATONTAR HACE QUE MIENTRAS ESTES “ENVENENADO”, MIENTRAS NO PASES LA TIRADA, NO PUEDES ACTUAR, TIPO DORMIDO, PARALIZADO, ATONTADO, ETC, COMO GUSTES...

DA USO RARO: A UNA HABILIDAD, SERIA POR EJEMPLO MOVER PARA VOLAR SIN ALAS.

ACTIVACION: ES PARA ESOS CONJUROS QUE SON MALDICCIONES O VENENOS QUE QUIERES QUE ACTUEN MAS TARDE O MALDICCIONES DE “HACES ESTO, TE OCURRE ESO!”

PUPA!: ES PARA CONJUROS QUE TRANSFORMEN A LOS VENCIDOS EN CHORRADAS, RANAS Y ASI, PERO QUE NUNCA MATEN, JOROBAR SIEMPRE ES MAS SANO.

PUEDES NO UTILIZAR UNA PARTE DE NIVEL INFERIOR, PERO LA PAGAS IGUAL.



COMO CREAR DESAFIOS PARA LOS PROTAGONISTAS DE TU PARTIDA: APUNTA EL NUMERO DE LA PARTIDA, POR EJEMPLO, PARTIDA 3, SU NIVEL ES EL MAXIMO DE DESAFIOS QUE PUEDE TENER, SI QUIERES PON MENOS. PARA DECIDIR EL NIVEL DE LOS DESAFIOS, SUMA LOS NIVELES DE LOS PERSONAJES DEL GRUPO (PREFERIBLEMENTE SIEMPRE 4 PCS CON MISMO NIVEL) Y TIRA UN DADO QUE TENGA EL DOBLE O MAS QUE ESE NIVEL, SI SALE MAS DEL DOBLE, IGNORALO. SOLO HAY UNA CONDICION IMPORTANTE A ESTO, TODO DESAFIO QUE TE SALGA CON MAS NIVEL QUE EL DEL GRUPO, DEBERIA SER OPCIONAL, YA QUE PODRIA SER DEMASIADO PARA ELLOS. SI NO PUEDEN CON UN DESAFIO, MANTENLO O MODIFICALO COMO QUIERAS.. SOLUCIONAR UN DESAFIO O PROBLEMA DA TANTOS TESOROS COMO SU NIVEL, SI NO SE DECIDE QUIEN SE LO QUEDA O NO QUIEREN REPARTIRSELO, SE PIERDE. EN EL MOMENTO DE ENCONTRAR UN TESORO, SE PUEDE GASTAR INMEDIATAMENTE EN COSAS QUE EL ARBITRO ACEPTE QUE PODRIAN ENCONTRARSE POR ALLI O CUANDO LLEGUES CON TU PERSONAJE A UN LUGAR CON TIENDAS O ALGO PARECIDO, SI CUANDO TENGAS EL NIVEL DE UN PROBLEMA, TIRA PARA DECIDIR COMO QUIERAS, SI MUCHOS DE MENORES NIVELES, ENEMIGOS EQUILIBRADOS, GRUPO DESNIVELADO, O UNO SOLO DE ESE NIVEL. TIRA PARA VER SI LOS SORPRENDEIS, O SI OS MIRAN CON PRECAUCION, O SI LUCHAN DIRECTOS, U POR SI OS EMBOSCAN. TRAMPAS, PROBLEMAS POR ENTORNO, BICHOS, CREALOS COMO BICHOS SIEMPRE Y PIENSA COMO ACTUAN, ES MAS FACIL.

EXCUSA RAPIDA PARA AVENTURAS?, NECESITAIS RECURSOS INDISPENSABLES!



UNA PARTIDA DE ROL PARA JUGAR YA!:

-----AVENTURILLA INICIAL: GENERACIONES-----

(INFORMACION PARA EL ARBITRO: ESTE CUENTO OCURRIRA EN UN MUNDO IMAGINARIO MEDIEVAL DE FANTASIA, NECESITAS PARA JUGAR CUATRO FICHAS HECHAS PARA SUS HEROES, QUE SERIA UN NUMERO ACEPTABLE DE JUGADORES, PERO PUEDEN SER MAS O MENOS TRANQUILAMENTE. HAY UNA REGLA ESPECIAL PARA ESTA AVENTURA PARA CREAR MAS FACILMENTE UN MUNDO ENTERO DE JUEGO E IR FAMILIARIZANDOSE UN MONTON CON LAS REGLAS QUE QUIERAS, ES ESTA: CADA CIERTO NUMERO DE AVENTURILLAS, LOS HEROES CAMBIAN, SON LA SIGUIENTE GENERACION, PUEDEN SER FICHAS NUEVAS Y SON NUEVOS PERSONAJES DE NIVEL 1 OTRA VEZ. LA PRIMERA GENERACION JUEGA UNA AVENTURILLA DE NIVEL 1 Y TRAS ESTA, PASA EL TIEMPO Y VAMOS A LA GENERACION 2, QUE JUGARA UNA DE NIVEL 1 Y UNA DE 2, Y ASI TODO LO QUE QUIERAS. CADA VEZ QUE UNA GENERACION COMPLETE UNA AVENTURA Y PUEDA SEGUIR JUGANDO TODAVIA, SI TE GUSTO COMO QUEDO ESA AVENTURA EN TU PARTIDA, PERMITELES SUBIR UN NIVEL SUS PERSONAJES DE ESA GENERACION. COMO YA HE SUGERIDO, NO LES HAGAS SUBIR UN NIVEL SI CAMBIAN A UNA NUEVA GENERACION DE NIVELES 1!... SI EN UN PROBLEMA, ALGUN HEROE CAE, NO PASA NADA SI LO RESUELVEN, SE LEVANTA, SI CAEN TODOS, TERRIBLES VISIONES DE UN PASADO ES LO QUE VIERON Y ESE PROBLEMA NO HA EXISTIDO, Y SIGUEN JUGANDO, SI ESO IMPLICA QUE DESAPARECE EL PROBLEMA QUE SOLUCIONARIA LA AVENTURA, VUELVEN TRAS FRACASAR POR DESGRACIA EN SU VALEROSA MISION Y SIGUE LA PARTIDA ACABANDO ESA AVENTURA Y PASANDO A OTRA. PODRIAS ESCRIBIR UNA CRONICA O ARBOL GENEALOGICO DE VUESTROS HEROES!, AH, LO QUE FALTE DE INFORMACION DE ESTA PARTIDA, RELLENALO TU COMO QUIERAS, QUE PARA ESO ERES EL ARBITRO DE LA PARTIDA!, IMAGINA TODO LO QUE QUIERAS!, LEE LO SIGUIENTE A TUS JUGADORES, PON VOZ DE CUENTACUENTOS!:)

“GENERACION 1, AVENTURA 1: EN ESTE CUENTO NUNCA SE DETALLO DE DONDE VINIERON LOS HEROES, SOLO QUE ESTUVIERON ALLI CUANDO HACIA FALTA. ERAN VARIOS VALIENTES, CUYOS NOMBRES NO RECUERDO, SOLO SU OSADIA, CAMINABAN POR UN BOSQUE SIN NOMBRE, CUANDO UN GRITO ALERTO SUS SENTIDOS!, SOCORRO, SOCORRO!, UNA PERSONA PEDIA AYUDA!, UNA TERRIBLE RESPUESTA, ACABO DE SACAROS DE TODA DUDA, CALLA!, CENA!, ESPERA A LA NOCHE PARA ENDULZAR MI SOPA CON TUS GRITOS!”, QUE HACEIS?

(PARA EL ARBITRO, LA PERSONA A SALVAR, DECIDE TU COMO ES, EL QUE SE LA QUIERE COMER ES UN MONSTRUO QUE PUEDE HABLAR, QUE SERA COMO TU QUIERAS, PERO RECUERDA, DE NIVEL 1, COMO SE DESARROLLE EL PROBLEMA YA ES COSA TUYA. UNA VEZ ACABADO, PASAMOS A LA GENERACION 2, LEE LO DE LA SIGUIENTE PAGINA!:)



“PARAISOS MUTANTES FISCALES!, ESTO ES BROMA, TENIA QUE DECIRLO, NO SE PORQUE... EJEM...! Y EL TIEMPO PASO OLVIDANDO LOS NOMBRES DE AQUELLOS PRIMEROS VALIENTES QUE SE ENFRENTARON A UN MONSTRUO. HACE MUCHO TIEMPO, UN GRAN MAL ACABO CON MUCHOS, YA NO HAY REYES, NI CIUDADES, SOLO PUEBLOS AISLADOS, DONDE A VECES SE LES UNE UNA PERSONA CUANDO LO ENCUENTRA, TRAS VIAJAR MUCHO TIEMPO SOLA. ASI ACABARON SUS DIAS AQUELLOS VALIENTES, CONTANDO SUS AVENTURAS A SUS HIJOS O A TODO EL QUE VALORADA SUS HISTORIAS. UN DIA, VARIOS JOVENES, DECIDIERON EMPRENDER UN VIAJE, PARA EMULAR O INCLUSO SUPERAR A SUS HEROES! ESTO, DIO PASO A UNA EXTRAÑA Y TREPIDANTE PEQUEÑA AVENTURA, ESTA FUE:”

(AHORA QUE YA VAS VIENDO COMO VA, A HACER LAS FICHAS PARA LA GENERACION 2 DE NIVEL 1, CREA TU LAS 2 AVENTURAS DE LA GENERACION 2, RECUERDA, LA PRIMERA CON UN PROBLEMA DE NIVEL 1 Y LA SEGUNDA CON UN PROBLEMA DE NIVEL 1 Y UNO DE NIVEL 2, QUE SEAN CHULOS!, LUEGO LEE ESTO:)

“LA GENERACION 3, NACIERON ENTRE CUENTOS Y LEYENDAS DE SUS PADRES Y DE SUS ABUELOS, CRECIERON FUERTES Y VALIENTES. SU PUEBLO PROSPERABA Y LAS GENTES VIVIAN EN PAZ, CON ESTAS RAZONES, SUS CORAZONES INTREPIDOS, PRONTO LES PIDIERON AVENTURAS. ALLA DONDE EL PELIGRO ACECHARA, LA PASION POR LO DESCONOCIDO HABITARA, Y UN POSIBLE TESORO!, REPOSARA, ALLA QUERIAN VIAJAR NUESTROS NUEVOS HEROES. Y UNA NUEVA AVENTURA ASI NACIO, PARA LA TERCERA GENERACION!”

(PARA EL ARBITRO: Y BUENO, Y ASI SIGUE..., LA GENERACION 3 TENDRA 3 AVENTURAS, UNA DE NIV 1, UNA DE NIV 2, UNA DE NIV 3..., Y LUEGO UNA GENERACION 4, 5, ETC..., SIEMPRE QUE QUIERAS EXPLICAR ALGO CHULO EN TUS PARTIDAS, UNA PEQUEÑA NARRACION MOLONA SIEMPRE AYUDA UN POCO Y LO DIVERTIDO ES QUE MIENTRAS TUS JUGADORES MANEJARAN MAS PERSONALMENTE SUS PERSONAJES, TU LES EXPLICAS SU MUNDO DE CUENTO, LO QUE VEN, LO QUE OYEN, LO QUE HUELEN, LO QUE TOCAN, ETC... COMO ARBITRO EXPLICAS EL MUNDO DONDE VIVEN SUS PERSONAJES, LAS COSAS QUE LES OCURREN, JUEGAS CON TODOS LOS DEMAS PERSONAJES QUE VEAS NECESARIOS Y QUIERAS PARA TUS PARTIDAS, EXPLICAS TODO LO QUE QUIERAS EXPLICAR, JUEGAS MAS QUE NADIE, ESO ES DIRIGIR UNA PARTIDA DE ROL.)

ULTIMOS CONSEJOS:

SI DIRIGES UNA PARTIDA, INTENTA JUGAR A TUS JUGADORES TODO LO QUE A TI TE GUSTARIA JUGAR, ESO SI, ENTERATE ANTES QUE LES GUSTA MAS A TUS JUGADORES JUGAR EN UNA PARTIDA DE ROL Y METE CAÑA EN ESO!

JUEGA SIEMPRE PARTIDA DE ROL PARA PASARTELO BIEN HACIENDO QUE LOS DEMAS SE LO PASEN BIEN JUGANDO ESA PARTIDA CONTIGO, COMO JUGADOR Y COMO ARBITRO DEL JUEGO.



**CUENTOS CLASICOS CON
CITIESOFDESTINY.COM**

PC

JC

**ERES ALFA HP 1D10 / MP 1D4 X NIVEL
BETA HP 1D8 / MP 1D6
GAMMA HP 1D6 / MP 1D8
OMEGA HP 1D4 / MP 1D10**

**DADOS EFECTO/DAÑO
(1D6 POR CADA NIVEL TUYO)**

TOTAL EN HP

CANSANCIO EN HP

TOTAL EN MP

CANSANCIO EN MP



HABILIDADES (1D8 X NIV EN PUNTOS A REPARTIR, MAX COMO NIVEL EN UNA MISMA)

ASPECTO

CARISMA

CONSTITUCION

DESTINO

ESQUIVAR

FORTALEZA

FUERZA

GOLPEAR

INTELIGENCIA

LANZAR

MOVIMIENTO

REACCION

SABIDURIA

SUERTE

OBJETOS, ALCANCE Y TESOROS!

**TECNICAS/CONJUROS
(D6 EFECTO POR SU NIV, NO NIV PC)**



**SI GANAS UN NUEVO NIVEL, TIRA OTRA VEZ POR HP, MP, HABILIDADES, CON EL
NUEVO NIVEL, SI UN NUEVO RESULTADO ES PEOR, QUEDATE CON EL ANTERIOR.**