



### ***Introducción.***

*Aun con todos los manuales de rol que existen en estos tiempos, cada grupo de juego o “Party” como le llaman en E.U., tiene sus propias reglas de la casa, establecidas por los Game Master y Los Jugadores, a continuación las reglas de la casa que inventamos para mejorar la experiencia de este Hermoso pasatiempo.*





## **REGLAS:**

*0: la Diversión es lo más importante, si hay una regla que te prive de ella, tirla a la basura.*

*1: el game master siempre tiene la razón, siempre y cuando no vaya en contra de la lógica y de la razón misma.*

*2: declaración de acciones en orden para respetar el derecho de cada jugador, a menos que dos personajes se combinen en una misma acción.*

*3: toda declaración como jugador y no como personaje será omitida por el game master.*

*4: política Krayt y Raven: para pertenecer a cualquiera de estos dos equipos, el jugador deberá interactuar con el equipo por mínimo 5 jugadas consecutivas para que sea propuesto su título, deberá recibir el fallo a favor de manera unánime, ya que quienes pertenecen a estos equipos reciben beneficios en cuanto a naves y armas, solo los miembros de cada equipo pueden votar.*

*5: solo los krayts o revens activos tienen voto, los inactivos deberán jugar 3 sesiones seguidas para tener voto.*

## **REGLAS DE LA CASA :**

*1: la regla del espejo: un jugador podrá solicitar el uso de esta regla, la cual consiste en invertir el valor del 1 x 6 y viceversa.*

*(nota: un jugador que activa esta regla jugará con ella permanentemente)*

*2: dado salvaje: al inicio de cada jugada el jugador determinará si hace uso o no de este dado:*

*3: entrenamiento: cuando un jugador declara entrenamiento durante momentos en los que es lógico un paso de tiempo, se le considerará para adquirir carácter points adicionales por concepto de entrenamiento al final del juego y el derecho a tirar dado de entrenamiento.*

## **DADOS ESPECIALES:**

**DADO DE COLORES:** este dado es el que se utiliza para quienes ya manejan un nivel 5 o superior y está conformado por 6 colores cada uno de ellos determina un concepto.

**Rojo:** strength.

**Amarillo:** alter/ habilidad innata.

**Morado:** control/ manejo de armas especiales.

**Verde:** sense/habilidades adquiridas.

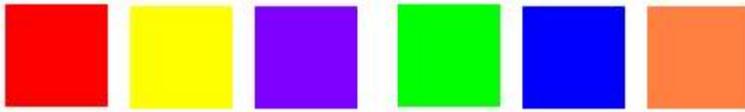
**Azul:** lightsaber

**Naranja:** willpower/ courage / iron will/ will of the force.





### Como hacer un dado de colores



**DADO NEGRO:** este dado fue bautizado como el dado del destino, ya que de sus 6 caras, 2 llevan el logo de impacto, 3 el de star wars (Éxito) y la ultima el sable de luz (Comodín) no te ayuda pero tampoco te perjudica, obligándote a tirar nuevamente el dado.

*Ejemplo: en una corrida de mas de 30 mts para no efectuar checks de correr, se tirara el dado negro si sale impacto serás herido automáticamente, si sale star wars habrás logrado recorrer la distancia trazada sin percances y el sable dirá si tropezaste o si con tu sable desviaste el tiro pero caíste por el impacto.*

### Como se hace un dado del destino:



### DADO BEIGE:

*Este dado es para el entrenamiento de principiantes o jugadores sensitivos a la fuerza que no tienen maestro.*

*Se compone de 2 yodas y 4 sables de luz.*

*Yoda c= control*

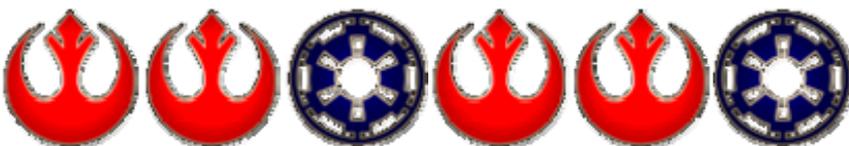
*Yoda a= alter*

*Lightsaber= manejo del sable.*



**DADO AZUL:** llamado el dado de la llamada de auxilio, muy útil para emergencias extremas, acambio de usar este dado 2 jugadores deberán sacrificar un force point para recibir ayuda pero cabe la posibilidad de que en lugar de recibir ayuda, aparezcan mas problemas.

*Se compone de 4 logos de star wars (éxito) y 2 logos imperiales (fallo)*





## ARMADURAS:

*Un accesorio muy útil para los jugadores ya que le brindan protección al personaje, cada armadura posee diferentes propiedades técnicas.*

**Jedi Armor:** provee +2D de resistencia en contra de ataques de energía ya sean disparos blaster, sable de luz o un relámpago de la fuerza.

Tiene una resistencia de 8 impactos.

**Warrior armor:** provee +2D de resistencia en contra de ataques físicos ya sean golpes, caídas o un objeto arrojado a través de la fuerza.

Tiene una resistencia de 8 impactos.

**Blast Vest:** provee +1D energía y +1D físico.

Solo tiene una resistencia de 5 impactos.

Hay que recordar que una vez que una armadura ha gastado todos sus impactos ya no se puede reparar.

## ACCESORIOS:

*Para ayudarte a un mejor desempeño del juego puedes recurrir a ciertos accesorios.*

0: muchos dados.

0.1: música para ambientar la jugada.

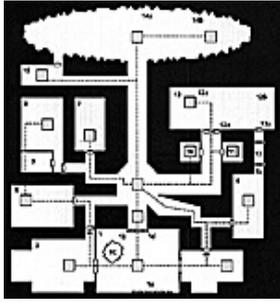


1: figuras mini para ubicar a los personajes.



3: naves en miniatura para las batallas galácticas.





*2:mapas.*

*4: mucha mucha imaginación.*

*Atentamente tus amigos los krayt dragons y Los ravens.*

