

Rampage X!

エカヒトカフウシ

A Rampage X! **エカヒトカフウシ** els jugadors portaran herois diversos encarregats de derrotar a una bèstia gegant abans no destrueixi la ciutat. Per jugar necessites molts daus de diferents menes, paper, llapis i de 3 amics endavant (tu faràs de director i els teus amics en portaran els personatges jugadors). Trigareu menys de deu minuts a aprendre com funciona això i entre una i tres hores a jugar una sessió.

Preparació



Abans d'entrar en acció cal dur a terme una fase prèvia en la que creareu la zona d'atac, el monstre i els PJ.

Creació de la zona d'atac

Aquest és el lloc on el monstre atacarà i que els PJs han de protegir. Pot tractar-se d'una ciutat com Tòquio, Nova York o Salt, o quelcom diferent com una base submarina o una nau espacial. És important que la zona sigui un lloc extens, amb diferents localitzacions per on el monstre pugui moure's. Feu una llista de sis o set localitzacions importants de la zona.

Creació del monstre

El director s'encarregarà de crear el monstre de la sessió. Pots fer-ho en secret o en col·laboració amb la resta de jugadors. Tot monstre comença amb les característiques següents:

Violència: 6 Resistència: 6 Discreció: 0 Persuasió: 0 Cercar: 0

A continuació pensa com serà (un llargardaix gegant, un cuc gargantuesc provoca-terratrèmols, un dimoni del submón...) i tria fins a tres capacitats de la taula de la dreta, o tira 1d10.

Escriu ara el nombre de ferides del monstre, que sempre serà 4 multiplicat pel nombre de PJ... o millor encara ajunta aquest valor en caramels i dona'n un als jugadors cada cop que fereixin el monstre!

Posa-li un nom, com Kokuranju, i ja ho tens!

Creació de personatges jugadors

I que fan la resta de jugadors mentre el director es diverteix? Crear els PJ. Primer, cada jugador agafarà paper i llapis i apuntarà les característiques del seu PJ (Violència, Resistència, Discreció, Persuasió i Cercar), que es generen tirant 2d4 (o 1d8, si et creus benastruc) per cada característica.

Ara els jugadors han de definir el concepte del seu personatge en base a les seves característiques. Discreció 1 i Resistència 7 podrien pertànyer a un pilot a bord d'un robot gegant, però si tingués Persuasió 6 i Violència 2 podria ser el fantasma de George Washington.

Llavors han d'apuntar 3 aspectes, que representen àrees d'especialitat del personatge, per exemple "Física nuclear", "Pilotar helicòpter" o "Jocs d'atzar". Mentre no sigui molt genèric un aspecte pot ser qualsevol cosa. Però aquí tens una pista: No et posis "molt violent".

Per últim, han d'apuntar el número de ferides del PJ, que serà la seva resistència dividit entre 2.

Ah! I el nom, que no s'oblidin del nom!

TAULA ORIENTATIVA DE CARACTERÍSTIQUES

Discreció

1: Gegant sorollós

8: Fantasma ninja

Violència

1: Pals i pedres

8: Petita bomba H

Cercar

1: Cec i sord

8: Un Bill Gates dels collons

Resistència

1: Vell nu

8: Tanc d'adamantium

Persuasió

1: Adolescent antisocial

8: Poders psíquics

Consells de Maqui:

A les nostres partides vam descobrir que hi ha quelcom d'altament satisfactori en destruir els llocs més emblemàtics de la teva ciutat. Per nosaltres va ser tota una catarsi. No dubteu a triar la vostra ciutat natal i si el director joc hi fa aparèixer les patums encara millor. Res com veure l'excalcalde o aquell famós filòsof sucumbir sota les urpes del monstre!



Capacitats monstruoses

1 – Gegant. Tots els monstres són grossos, però aquest és brutal. +2 a violència i resistència.

2 – Psíquic. +4 a persuasió. Pot comunicar-se i aliar-se, però no pot ser atacat psicològicament.

3 – Destructor. Cada atac amb èxit causa dues ferides en comptes d'una.

4 – Origen alienígena/místic. Aplica una penalització de -4 a tots els cercar no relacionats amb el seu origen.

5 – Arma d'alè. En el seu torn pot realitzar un atac a tots els PJ que estiguin en una mateixa localització amb un +2 a violència.

6 – Immunitat. a... +3 a la resistència d'una font de mal determinada, com el foc, el fred, les bales, l'electricitat, els cops...

7 – Covador. En el moment just pot crear N* x 2 llavors vivents. Reparteix 6 punts entre les seves característiques (Ferides 1) i ataca els PJ o quelcom pitjor.

8 – Petit. Es de mida humana o pot canviar de mida. + 4 a discreció. Guanya la capacitat d'emboscar els PJ.

9 – Intel·ligent. +6 a persuasió, però pot ser atacat psicològicament.

10 – Astut. +4 a cercar. A més, un cop per jugador, pot realitzar una acció de recursos.



* Sent N el nombre de PJs de la partida

A jugar!



El joc s'organitza en rondes, i aquestes en escenes. A cada ronda, cada jugador té dret a una escena, en la què el seu PJ agafa protagonisme i intenta dur a terme un objectiu. Cada escena ha d'incloure obligatòriament almenys una tirada i una descripció de l'acció per part del protagonista. Tu, el director (que també ets un jugador) tens dret a una altra escena al final de la ronda, en la què manejaràs el monstre.

Escenes

En la teva escena, un personatge pot intentar dur a terme qualsevol de les accions següents:

- *Atacar el monstre.* Si el PJ és a la mateixa àrea que el monstre, pot efectuar un atac contra ell. En primer lloc haurà de fer una tirada de discreció per evitar ser detectat. Si la passa, podrà fer una tirada enfrontada de violència contra la resistència del monstre, però no passarà res si perd. Si la falla, la tirada s'efectuarà contra la violència del monstre, i si falla patirà una ferida.

BONIFICACIONS A L'ATAAC (NOMÉS PJ)

- +1 si l'atac és original o impactant.
- +1 si l'atac ha fet riure a algun jugador.
- 1 si és l'enèsim cop que el PJ fa el mateix.

- *Atacar un personatge.* Ídem, però no es realitza tirada de discreció, llevat que tingui aquest avantatge en la ficció (si és així, podria efectuar una tirada enfrontada de discreció contra el cercar del contrincant). També es pot intentar atacar psicològicament amb una tirada enfrontada de persuasió.

Si l'objectiu és un personatge no jugador (sense característiques), el jugador tindrà èxit si passa una tirada senzilla de violència.

- *Obtenir recursos (només PJ).* Els PJ poden obtenir certs avantatges si investiguen l'origen del monstre, construeixen armes més potents o aconsegueixen artefactes màgics. Mecànicament, el PJ ha de superar una tirada senzilla de cercar. Si té èxit, obtindrà un avantatge. Dóna-li al jugador un marcador que representi aquest avantatge. No existeix límit al nombre d'avantatges que poden posseir-se. Que per què serveixen? Llegeix el quadre de la dreta.

TIRADA SENZILLA

Per tenir èxit en una tirada senzilla tira un d12 i treu menys o igual la teva característica en ús.

TIRADA ENFRONTADA

Per tenir èxit en una tirada enfrontada aconsegueix un resultat superior al del/dels contrari/s, tirant $1d12 + \text{característica utilitzada}$.

- *Obtenir ajut (només PJ).* Quan un PJ perd totes les seves ferides es considera que està moribund i no pot realitzar més tirades enfrontades fins que no rebí assistència. Per aconseguir-la, necessitarà superar una prova de persuasió. Si la passa, perdrà el torn següent tot rebent assistència mèdica i haurà de reduir una de les seves característiques en un punt i justificar aquesta pèrdua.

- *Destrossar la ciutat.* Fes una tirada senzilla de violència per reduir en 1 el nombre de torns restants per arribar a destruir la ciutat.

- *Altres.* Qualsevol altra acció que intentin dur a terme els PJs hauria de resoldre's amb una tirada senzilla de la característica més adequada, a la teva discreció.

Consells de Maqui:

A les nostres sessions de Rampage X! vam adonar-nos que per nosaltres resultava molt més divertit muntar un tauler de joc amb "caselles" representant cada localització (amb dibuixos, postals o souvenirs). Amb aquest sistema el moviment dels PJ es limita a una localització adjacent per escena, llevat que disposin d'algun vehicle. El monstre pot moure's lliurement d'una localització a una altra, que per alguna cosa és gegant!

Estructura de la sessió

1 – Pròleg -

Pregunta als jugadors què estan fent en aquest moment (juga'n fins i tot una ronda, i a continuació presenta el monstre irrompent de cop i amenaçant a tot ésser vivent de la ciutat. Anuncia quantes rondes queden per què el monstre arrasi la ciutat. (Normalment entre 15 i 30).

2 – Nus -

Juga les rondes de forma normal. Quan la cosa es posi avorrida introdueix complicacions: apareix una exxícota, un dimoni posseïx a l'alcalde, un heroi rival comença a difamar els PJs per televisió...

3 - Desenllaç -

El joc acaba quan transcorren totes les rondes (en tal cas el monstre destrueix la ciutat i devora a un dels PJs aleatòriament abans de seguir el seu camí) o quan el monstre ha perdut totes les seves ferides (en tal cas, el PJ que infligís el cop final seria nomenat campió de la ciutat i la resta de jugadors hauríeu de convidar-lo a la pròxima ronda).

(c) Lord Davader 2009

De la traducció:

(c) Maqui Edicions 2011

PER FI, EL QUADRE QUE DIU COM FER SERVIRELS ASPECTES I ELS AVANTATGES

Aspectes: Abans de realitzar una tirada, un jugador pot decidir esgotar un dels seus aspectes relacionat amb l'acció que intenta dur a terme el seu PJ per tirar 1d10 en comptes de l'habitual d12. Només pot esgotar un mateix aspecte un cop per partida.

Avantatges: Abans de realitzar una tirada, un jugador pot gastar un avantatge per tirar 1d20 en comptes del d12 habitual.

ESCENES COMBINADES

Dos o més PJ poden tenir la seva escena de forma conjunta, duent a terme una mateixa acció (que inclogui una tirada enfrontada contra un altre) alhora. Si tots superen el contrincant, tots causen efecte. Si cap PJ té èxit, tots reben les conseqüències.

"Al pot petit..." Vol. 3

A www.maqui-ed.com trobaràs més jocs de rol gratuïts de petit format en pdf, així com jocs de pagament de moltes pàgines en paper i pdf.